



**Orientamenti per gli insegnanti e gli educatori volti a contrastare la disinformazione e promuovere l'alfabetizzazione digitale attraverso l'istruzione e la formazione**

## Ringraziamenti

Gli orientamenti sono stati elaborati dalla Commissione europea, con il sostegno del gruppo di esperti sulla lotta alla disinformazione e la promozione dell'alfabetizzazione digitale attraverso l'istruzione e la formazione, guidato da consulenti associati a ECORYS. La Commissione ringrazia:

Ahmet Murat Kılıç, Consiglio d'Europa  
Alina Bargaoanu  
Arminas Varanauskas  
Cassie Hague, Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economici  
Charo Sádaba, Iberian Digital Research, Università della Navarra  
Claus Hjorth  
Divina Frau-Meigs, Savoir Devenir  
Eleni Kyza  
Gabriella Thinsz, Sveriges Utbildningsradio  
Giacomo Mazzone  
Irene Andriopoulou  
Jens Vermeersch, Federazione europea dei datori di lavoro nel settore dell'istruzione  
Juliane von Reppert-Bismarck, Lie Detectors  
Kamil Mikulski, Kosciuszko Institute  
Kari Kivinen, Ufficio dell'Unione europea per la proprietà intellettuale  
Norman Röhner, ALL DIGITAL  
Onno Hansen-Staszyński  
Sally Reynolds, Media and Learning Association  
Sandra Troia  
Stacey Featherstone, META  
Thomas Nygren  
Veni Markovski  
Vitor Tomé

La Commissione europea non può essere considerata responsabile per qualsiasi conseguenza derivante dal riutilizzo di questa pubblicazione.

Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, 2022  
© Unione europea, 2022



La politica di riutilizzo dei documenti della Commissione europea è attuata sulla base della decisione 2011/833/UE della Commissione, del 12 dicembre 2011, relativa al riutilizzo dei documenti della Commissione (GU L 330 del 14.12.2011, pag. 39). Salvo diversa indicazione, il riutilizzo del presente documento è autorizzato ai sensi della licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Ciò significa che il riutilizzo è autorizzato a condizione che venga riconosciuta una menzione di paternità adeguata e che vengano indicati gli eventuali cambiamenti.

Per qualsiasi uso o riproduzione di elementi che non sono di proprietà dell'Unione europea, potrebbe essere necessaria l'autorizzazione diretta dei rispettivi titolari dei diritti.

# Indice

<b>1. Prefazione .....</b>	<b>6</b>
<b>2. Introduzione .....</b>	<b>8</b>
<b>3. Utilizzare gli orientamenti nelle attività di istruzione e formazione.....</b>	<b>9</b>
A chi è rivolto il presente documento .....	10
<b>4. Definizioni dei termini chiave utilizzati nei presenti orientamenti.....</b>	<b>11</b>
<b>5. Fase preparatoria.....</b>	<b>13</b>
Didattica e apprendimento nell'ambiente scolastico digitale .....	13
Indicazioni e consigli – prima, durante e dopo le attività a scuola e in classe.....	15
Prima delle attività	
Dialogare con gli operatori scolastici .....	15
Durante le attività.....	19
Dopo le attività.....	19
<b>6. Rafforzare le competenze di alfabetizzazione digitale in classe e a scuola: diventare cittadini digitali .....</b>	<b>20</b>
Primi passi nell'insegnamento dell'alfabetizzazione digitale .....	21
Obiettivi di apprendimento per l'alfabetizzazione digitale.....	22
<b>7. Disinformazione: di che si tratta?.....</b>	<b>24</b>
Attività alternative: .....	25
Caratteristiche della disinformazione.....	26
Perché la disinformazione viene creata e diffusa? .....	26
Che cos'è la verifica dei fatti (fact-checking)? .....	28
Che cos'è il debunking?.....	29
Valutare la credibilità delle informazioni e imparare a individuare e a utilizzare fonti legittime .....	30
Comprendere la disinformazione come fenomeno a più dimensioni.....	30
Gli aspetti etici della disinformazione.....	30
Gli aspetti economici della disinformazione .....	31
Gli aspetti cognitivi ed emotivi della disinformazione.....	32
<b>8. Esaminare e valutare l'alfabetizzazione digitale a scuola e in classe: indicazioni concrete per gli insegnanti e gli educatori.....</b>	<b>34</b>
Che cosa possiamo e dovremmo valutare?.....	34
Metodi di valutazione .....	34
Valutazione degli approcci educativi efficaci per l'alfabetizzazione digitale.....	39
Nota sulle risorse.....	39

## Elenco delle attività proposte nei presenti orientamenti

### Fase preparatoria

[Attività 1: lavorare sulla disinformazione](#)

[Attività 2: imparare la multi-prospettiva attraverso più fonti](#)

### Rafforzare le competenze di alfabetizzazione digitale in classe e a scuola: diventare cittadini digitali

[Attività 3: prendere spunto dalla dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali](#)

[Attività 4: risalire alle tracce digitali](#)

### Disinformazione: di che si tratta?

[Attività 5: fatti o opinioni?](#)

[Attività 6: formulare un giudizio sulle informazioni](#)

[Attività 7: cercare i motivi per cui si produce disinformazione](#)

[Attività 8: discutere di libertà dei media](#)

[Attività 9: verificare i fatti](#)

[Attività 10: esaminare gli aspetti tecnologici della disinformazione](#)

[Attività 11: esaminare gli aspetti economici della disinformazione](#)

[Attività 12: esaminare le teorie del complotto](#)



## Elenco dei consigli forniti nel documento

### Fase preparatoria

[Consiglio 1: coinvolgere gli studenti](#)

[Consiglio 2: coinvolgere i genitori](#)

[Consiglio 3: affrontare questioni controverse](#)

[Consiglio 4: essere empatici](#)

[Consiglio 5: riflessione conclusiva](#)

### Rafforzare le competenze di alfabetizzazione digitale in classe e a scuola: diventare cittadini digitali

[Consiglio 6: gamification e game-based learning](#)

[Consiglio 7: prendere spunto dagli studenti](#)

### Disinformazione: di che si tratta?

[Consiglio 8: verificare le fonti](#)

[Consiglio 9: fare la differenza](#)

[Consiglio 10: lavorare con gli studenti sulle tecniche di prebunking e debunking](#)

[Consiglio 11: riallacciarsi ai diritti umani](#)

### Esaminare e valutare l'alfabetizzazione digitale a scuola e in classe: indicazioni concrete per gli insegnanti e gli educatori

[Consiglio 12: comunicare con i colleghi](#)

[Consiglio 13: valutare le competenze degli studenti](#)

[Consiglio 14: riflettere sulla natura della valutazione](#)

[Consiglio 15: valutare le competenze di ricerca](#)

[Consiglio 16: mettersi in contatto con le università](#)

# 1. Prefazione

Siamo lieti di presentare gli “Orientamenti per gli insegnanti e gli educatori volti a contrastare la disinformazione e a promuovere l’alfabetizzazione digitale attraverso l’istruzione e la formazione”. Il presente documento era stato annunciato nel settembre 2020 nell’ambito del piano d’azione per l’istruzione digitale (2021-2027) e la sua introduzione segna un passo decisivo nel processo volto a fornire ai giovani gli strumenti per poter esprimere la loro voce nelle interazioni online e contribuire alla vitalità delle nostre democrazie.



Sotto la guida e con il sostegno di insegnanti ed educatori, tutti noi contribuiamo a far sì che i nostri giovani possano sviluppare il pensiero critico, operare scelte consapevoli online e restare al sicuro, diventando nel contempo sempre più resilienti. Gli insegnanti e gli educatori svolgono un ruolo fondamentale nel plasmare le abilità e le competenze digitali dei giovani.

Proprio per tale motivo abbiamo istituito un gruppo di esperti della Commissione il cui lavoro ha portato alla stesura dei presenti orientamenti. Abbiamo inoltre riunito una vasta gamma di esperti del mondo accademico,

del giornalismo, dei mezzi di informazione, della società civile e delle imprese tecnologiche, nonché rappresentanti della più vasta comunità degli insegnanti e dei formatori, in modo da attingere al loro ampio bagaglio di conoscenze ed esperienze sul campo.

L’impegno e l’entusiasmo dimostrati da questo gruppo di esperti traspaiono dalle pagine successive. I presenti orientamenti sono destinati a essere utilizzati in classe in tutte le scuole d’Europa e a fornire spunti per la didattica.

Pur trattandosi di un documento nuovo, non siamo partiti da zero: la promozione dell’alfabetizzazione digitale e la lotta alla disinformazione sono infatti in cima all’agenda politica dell’UE. Lo dimostra l’attuazione del piano d’azione contro la disinformazione, del piano d’azione per la democrazia europea, della legge sui servizi digitali e della strategia aggiornata per un’internet migliore per i ragazzi (BIK+). Analogamente, nel settore dell’istruzione e della formazione continuiamo a sostenere le competenze emerse attraverso il programma Erasmus+, il corpo europeo di solidarietà e la piattaforma eTwinning. Tale lavoro è alla base degli sforzi in atto per realizzare lo spazio europeo dell’istruzione.

Tuttavia è emersa chiaramente la necessità di rafforzare il ruolo dell’istruzione e della formazione nella promozione dell’alfabetizzazione digitale e nella lotta alla disinformazione. Attraverso i presenti orientamenti ho inteso fornire agli insegnanti e agli educatori obiettivi di apprendimento, prassi pedagogiche e attività pratiche in un unico documento facile da consultare che si concentra su metodi didattici di comprovata efficacia e propone nuove idee da cui insegnanti e giovani discenti potranno trarre ispirazione.

Il 2022 è l'Anno europeo dei giovani. E sono proprio i giovani, con le loro aspirazioni e speranze per il futuro, a essere fonte di ispirazione per me e per i miei collaboratori, incoraggiandoci a proseguire i nostri sforzi per elaborare politiche capaci di fare la differenza.

Gli orientamenti sono integrati dalla [relazione finale](#) del gruppo di esperti, che evidenzia aspetti importanti emersi nel corso dell'elaborazione del documento, illustra le principali iniziative a livello dell'UE e degli Stati membri e offre una panoramica dei quadri esistenti.

Desidero rivolgere i miei più sentiti ringraziamenti agli esperti del gruppo che hanno reso possibile tutto questo.

Il nostro lavoro, tuttavia, non si ferma qui. Gli orientamenti sono soltanto una delle tappe di un percorso più articolato che fornirà alla Commissione spunti di riflessione per la lotta al fenomeno della disinformazione.

Vi invito dunque a intraprendere questo cammino insieme a noi.



**Mariya Gabriel**  
Commissaria europea per l'Innovazione, la ricerca,  
la cultura, l'istruzione e i giovani



## 2. Introduzione

Oggi più che mai è fondamentale promuovere l'alfabetizzazione digitale e contrastare la disinformazione in classe e nelle scuole. Gli insegnanti/educatori e gli studenti, a prescindere dal grado o dal tipo di istituto scolastico, navigano in un ambiente online sempre più complesso nel quale abbondano più che mai contenuti da leggere, ascoltare e visionare.

Tale contesto offre possibilità senza precedenti di reperire informazioni e comunicare con gli altri, sia all'interno sia all'esterno dell'ambiente scolastico. Il mondo digitale è sempre più al centro dell'apprendimento e dell'insegnamento. Mentre un tempo esistevano soltanto libri di testo e risorse cartacee e l'apprendimento si svolgeva a un livello relativamente locale, oggi il mondo sembra essere a portata di mano.

In qualità di insegnanti ed educatori, avete un ruolo importante nell'aiutare i giovani ad acquisire le competenze di cui necessitano per beneficiare di un apprendimento permanente in un mondo sempre più digitale. L'acquisizione di competenze digitali è la chiave di accesso a opportunità di apprendimento senza pari. Le tecnologie digitali avranno un impatto su tutte le discipline e in un crescente numero di ambiti della vita professionale e privata. Una solida padronanza delle competenze e abilità digitali aiuterà i vostri studenti a diventare cittadini del XXI secolo attivi e responsabilizzati. Si tratta di competenze acquisite attraverso un processo di apprendimento e i presenti orientamenti intendono aiutarvi a sostenere i vostri studenti<sup>1</sup> in tale percorso.

Le informazioni che giungono nelle vostre classi e nelle case dei vostri studenti provengono da un'ampia gamma di autori e di fonti, che esprimono punti di vista diversi e, in alcuni casi, hanno obiettivi ben definiti. L'evoluzione del panorama dei media e dell'informazione ha dato luogo alla necessità di far sì che gli studenti siano maggiormente in grado di accedere alle informazioni e di gestirle, comprenderle, integrarle, comunicarle, valutarle, crearle e diffonderle in maniera sicura e responsabile attraverso l'uso delle tecnologie digitali. Nei presenti orientamenti tali abilità sono indicate con

l'espressione "alfabetizzazione digitale". Uno dei compiti importanti di voi insegnanti/educatori è facilitare questo processo.

Sebbene il mondo digitale in costante espansione offra un'ampia gamma di possibilità, questi nuovi sviluppi presentano anche molti rischi e molte sfide. Durante la pandemia di COVID-19 sono state diffuse intenzionalmente o ingenuamente informazioni inesatte e l'invasione russa dell'Ucraina a febbraio del 2022 ci ha ricordato quanto possano essere vulnerabili le democrazie nell'era digitale. Una democrazia sana dipende da un processo decisionale aperto, dalla partecipazione pubblica e dal bilanciamento dei poteri. La democrazia può essere a rischio quando le fonti di informazione sono compromesse dalla disinformazione, dalla cattiva informazione o dalla cosiddetta malinformazione. I presenti orientamenti si concentrano soprattutto sulla disinformazione, termine che designa un'informazione rivelatasi falsa o fuorviante, concepita, presentata e diffusa a scopo di lucro o per ingannare intenzionalmente il pubblico, e che può arrecare un pregiudizio pubblico. Tuttavia molti dei suggerimenti forniti per aiutare gli studenti a comprendere il fenomeno della disinformazione e le dinamiche a esso correlate sono utili anche per contrastare la cattiva informazione.



<sup>1</sup>Nei presenti orientamenti il termine "studente" è utilizzato con riferimento agli allievi delle scuole primarie e secondarie.



### 3. Utilizzare gli orientamenti nelle attività di istruzione e formazione

Il presente documento fornisce agli insegnanti/educatori una serie di indicazioni concrete di utilità pratica. Non contiene pertanto prescrizioni o assiomi, bensì intende fornire un ausilio pratico per la didattica in classe e in contesti educativi analoghi.

Il documento si rivolge a tutti coloro che desiderano chiarimenti su concetti tecnici o che sono alla ricerca di esercizi di verifica dei fatti (fact-checking) da svolgere in classe, di consigli su come incoraggiare le "buone" abitudini online o di nuovi metodi di valutazione degli studenti.

Fornire orientamenti per promuovere l'alfabetizzazione digitale e contrastare la disinformazione non è sempre un compito facile; ciò è dovuto alla rapida evoluzione della tecnologia e alle nuove possibilità offerte dai media e dalla comunicazione digitale. I presenti orientamenti non offrono soluzioni a tutti i problemi che possono sorgere in classe ma si prefiggono di contribuire al conseguimento dei seguenti obiettivi nel settore dell'istruzione e della formazione:

1. fornire indicazioni e informazioni utili sulle dinamiche della disinformazione e sulle forme in cui essa si manifesta, nonché sulle caratteristiche distintive delle informazioni credibili.
2. aiutare a capire in che modo acquisire le competenze di alfabetizzazione digitale.
3. condividere informazioni su come utilizzare le tecnologie digitali in modo critico e responsabile.

4. fornire precise indicazioni su come valutare le competenze di alfabetizzazione digitale acquisite dagli studenti.

Tenendo presenti questi obiettivi, le sezioni successive del presente documento sono state strutturate come segue:

**la sezione 4** *'Definizioni dei termini chiave utilizzati nei presenti orientamenti'*, contiene definizioni di concetti chiave attinenti all'alfabetizzazione digitale e alla disinformazione.

**la sezione 5** *'Fase preparatoria'* fornisce indicazioni su come creare in classe e a scuola il clima propizio per affrontare i temi della disinformazione e dell'alfabetizzazione digitale. Tali indicazioni, basate su studi aggiornati e su contributi forniti da insegnanti/educatori, riguardano ad esempio il ruolo degli insegnanti/educatori e degli studenti, la creazione di un ambiente di apprendimento sicuro e coinvolgente ecc.

Queste informazioni  
sono accurate?



**la sezione 6** *‘Rafforzare le competenze di alfabetizzazione digitale in classe e a scuola: diventare cittadini digitali’* esamina specifici ostacoli e sfide, obiettivi di apprendimento e pratiche da cui trarre ispirazione in relazione a tali temi. Questa sezione illustra in che modo promuovere efficacemente l’alfabetizzazione digitale.

**la sezione 7** *‘Disinformazione: di che si tratta?’* esamina i vari aspetti della disinformazione e fornisce indicazioni sulle modalità più efficaci per contrastarla.

**la sezione 8** *‘Esaminare e valutare l’alfabetizzazione digitale a scuola e in classe: orientamenti concreti per insegnanti ed educatori’*, affronta una questione su cui certamente si interrogano tutti gli insegnanti/educatori: la modalità di valutazione degli studenti. Sono fornite indicazioni su come valutare non solo il livello di alfabetizzazione digitale degli studenti ma anche le eventuali iniziative in materia di alfabetizzazione digitale avviate dal proprio istituto scolastico.

All’interno del presente documento troverete alcuni riquadri colorati che servono ad agevolare la lettura. I riquadri **verdi** offrono consigli pratici per la didattica e l’apprendimento, i riquadri **blu** illustrano proposte di attività didattiche, i riquadri **rossi** contengono note di avvertenza e i riquadri **arancioni** forniscono altre indicazioni utili. Si prega di osservare che le note di avvertenza non sconsigliano determinati argomenti ma servono semplicemente a segnalare che alcuni temi potrebbero essere più complessi da trattare e richiedere pertanto un maggior lavoro preparatorio da parte dell’insegnante.

## A chi è rivolto il presente documento

I presenti orientamenti sono destinati a una vasta gamma di insegnanti ed educatori e si rivolgono principalmente agli operatori della scuola primaria e secondaria. Laddove possibile, sono forniti consigli differenziati a seconda dei contesti. In molti casi potrà essere necessario adattarli alle proprie circostanze personali. I termini “educatori” e “classe” sono utilizzati in un’accezione ampia. Una parte dei contenuti potrebbe essere utile anche per i genitori<sup>2</sup> e/o i membri della comunità e trovare applicazione in contesti di apprendimento non formali e informali.

Nonostante i presenti orientamenti siano stati elaborati per essere utilizzati dagli insegnanti/educatori individualmente nella propria attività, la collaborazione con i colleghi e con altri operatori scolastici quali psicologi e operatori sociali oppure con i bibliotecari (anche esterni alla scuola) può essere gratificante e rendere più incisivo il lavoro svolto. Le attività scolastiche possono anche essere arricchite dall’apporto di altri soggetti quali la dirigenza scolastica, i genitori, i professionisti dei media, la società civile e la comunità. Tali approcci sono menzionati più volte nel presente documento.

Come ultima considerazione, ci auguriamo che i presenti orientamenti possano essere utili e sostenere gli insegnanti/educatori nella loro attività quotidiana, contribuendo a promuovere una nuova generazione di cittadini digitali europei informati, responsabilizzati e partecipi.



<sup>2</sup> Il termine “genitori”, utilizzato nel presente documento, designa anche altri prestatori di assistenza.

## 4. Definizioni dei termini chiave utilizzati nei presenti orientamenti

Per descrivere l'esperienza online degli utenti si usa una terminologia assai vasta. Può essere utile soffermarsi su alcuni di questi termini e sul loro significato: gli operatori d'aula ne trarranno beneficio nell'interazione con colleghi e studenti e con la comunità. Le definizioni che seguono sono state ricavate principalmente da quadri e documenti strategici internazionali ma sono state abbreviate per comodità di lettura.

**Alfabetizzazione digitale:** la capacità di accedere alle informazioni e di gestirle, comprenderle, integrarle, comunicarle, valutarle, crearle e diffonderle in maniera sicura e appropriata attraverso le tecnologie digitali. Comprende competenze a cui ci si riferisce, di volta in volta, con le espressioni "alfabetizzazione mediatica e in materia di informazione", "alfabetizzazione informatica" e "alfabetizzazione nell'ambito delle TIC". L'alfabetizzazione digitale comporta una partecipazione attiva e civica al mondo digitale e promuove la cittadinanza attiva.

**Alfabetizzazione mediatica e in materia di informazione:**

la capacità di comprendere informazioni per il bene pubblico; la capacità di relazionarsi con spirito critico alle informazioni, ai media e alla comunicazione digitale per partecipare agli obiettivi di sviluppo sostenibile; la capacità di ricercare e trarre i massimi benefici dei diritti umani fondamentali.

**Alfabetizzazione mediatica:** la capacità di accedere ai media, comprendere e valutare criticamente diversi aspetti dei media e dei loro contesti e creare comunicazioni in una varietà di contesti.

**Algoritmi:** con riferimento alle piattaforme digitali, gli algoritmi sono strumenti che selezionano il contenuto visualizzato dagli utenti sulla base della pertinenza e delle preferenze.

**Bolla di filtraggio (filter bubble):** situazione in cui le persone ascoltano o visualizzano esclusivamente notizie e informazioni che confermano le proprie convinzioni e preferenze esistenti. Questo effetto può essere potenziato online a seconda delle persone o delle pagine che gli utenti scelgono di seguire o con cui si collegano, nonché attraverso algoritmi che permettono di visualizzare determinati contenuti sulla base dei comportamenti online pregressi e delle preferenze e impostazioni.

**Bot:** programma software autonomo su internet che interagisce con gli utenti e svolge compiti predefiniti.

**Camera dell'eco (Echo chamber):** ambiente in cui l'opinione, l'orientamento politico o le convinzioni degli utenti su un determinato tema sono rafforzati da ripetute interazioni con pari grado o con fonti che hanno convinzioni e ideologie simili.

**Cattiva informazione:** un'informazione rivelatasi falsa, diffusa senza alcun intento ingannevole e spesso condivisa perché l'utente la ritiene vera.

**Cheapfake:** manipolazioni sui media per mezzo di tecnologie convenzionali e a basso costo (ad esempio face swapping, ossia sostituzione di un volto con un altro).

**Cittadinanza digitale:** la capacità di partecipare attivamente, responsabilmente e in maniera continuativa agli ambienti digitali (locali, nazionali, globali, online) a tutti i livelli (politico, economico, sociale, culturale e interculturale).

**Clickbait:** contenuto il cui scopo principale è attirare l'attenzione e indurre i visitatori a cliccare su un link a una determinata pagina web.

**Debunking:** attività svolta successivamente alla creazione e alla diffusione della disinformazione. Mira a rettificare le informazioni già presentate e a rivelare che sono sostanzialmente false.

**Deepfake:** immagini, video o registrazioni audio generati dall'intelligenza artificiale, riguardanti persone che non esistono o eventi che non sono realmente accaduti ma che spesso è impossibile distinguere da quelli reali. Sono più sofisticati dei cheapfake.

**Didattica digitale:** l'uso di strumenti digitali e approcci concettuali innovativi. Mira a sostenere l'apprendimento adattativo e personalizzato e a contribuire all'elaborazione di nuove modalità di apprendimento creative, all'arricchimento delle esperienze di apprendimento e al miglioramento dei risultati di apprendimento. È stato rilevato che la didattica digitale riconosce il valore dell'istruzione aperta, comprese le risorse didattiche aperte.

**Disinformazione:** un'informazione rivelatasi falsa o fuorviante concepita, presentata e diffusa a scopo di lucro o per ingannare intenzionalmente il pubblico. La disinformazione può arrecare un pregiudizio pubblico.

**Fonte:** provenienza o origine di un'informazione.

**Giornalismo partecipativo:** attività giornalistica svolta da persone che non sono giornalisti professionisti ma che diffondono informazioni utilizzando siti web, blog e social media.

**Intelligenza artificiale (sistemi di):** software di computer o macchine programmati per eseguire compiti che solitamente richiedono l'intelligenza umana, ad esempio l'apprendimento o il ragionamento.

**Malinformazione (malinformation):** informazioni corrette sotto il profilo fattuale ma utilizzate con l'intento di arrecare un danno.

**Meme:** immagini, video, testi ecc. a carattere tipicamente umoristico, copiati e diffusi rapidamente dagli utenti di internet, spesso con leggere modifiche.

**Phishing:** un attacco finalizzato al furto di denaro o di identità, che consiste nell'indurre una persona a rivelare informazioni personali (quali numeri di carte di credito, informazioni bancarie o password) su siti web che si fingono legittimi.

**Prebunking:** confutazione di un'argomentazione convincente prima della sua diffusione.

**Tracce digitali:** tracce di dati lasciate da persone che utilizzano internet, compresi i siti web visitati, i messaggi di posta elettronica inviati e altre informazioni condivise. Una traccia digitale può essere utilizzata per controllare le attività online e i dispositivi di una persona.

**Troll:** persona che cerca deliberatamente di offendere o attaccare direttamente altre persone pubblicando online commenti spregiati. Per troll farm o troll factory (fattoria o fabbrica di troll) si intende un gruppo istituzionalizzato di troll online che cerca di interferire nelle opinioni politiche e nel processo decisionale.

**Verifica dei fatti (fact-checking):** processo che consiste nel verificare la veridicità delle informazioni.

**Verifica:** processo volto ad accertare che un sito, un indirizzo, un account o un'informazione siano autentici e reali.



## 5. Fase preparatoria

La presente sezione offre indicazioni su come creare un ambiente di apprendimento che favorisca l'alfabetizzazione digitale degli studenti e li aiuti a sviluppare le competenze necessarie per diventare resilienti alla cattiva informazione, alla malinformazione e, soprattutto, alla disinformazione.

È rivolta agli insegnanti e agli educatori in generale nelle scuole di vario ordine e grado (ad esempio scuole primarie e secondarie). Troverete consigli e indicazioni su come affrontare le potenziali sfide che incontrerete nel vostro ruolo di insegnanti/educatori, nonché varie proposte di attività che potranno fornirvi validi spunti per la didattica. I consigli dispensati riguardano tre momenti del ciclo didattico – **prima, durante e dopo le attività in classe.**

### Didattica e apprendimento nell'ambiente scolastico digitale

In primo luogo è importante sottolineare che per aiutare gli studenti ad acquisire le competenze di alfabetizzazione digitale non occorre essere massimi esperti di tecnologia. A prescindere dalla tecnologia disponibile in classe, potrete coinvolgere gli studenti in un dibattito più ampio sulle numerose opportunità e sui molti rischi associati all'universo digitale e sull'utilità di valutare la credibilità delle informazioni in cui si imbattono.

Come per qualsiasi attività didattica efficace, è importante creare un luogo sicuro in cui gli studenti possano esprimere le proprie opinioni e apprendere in maniera attiva. Agli studenti fa piacere essere "visti" e ascoltati dai loro compagni e insegnanti e poter acquisire maggiori competenze in un mondo digitale con cui probabilmente hanno già una certa familiarità. Potenzialmente in questo mondo digitale gli studenti possono accedere a una grande quantità di informazioni, ascoltare più punti di vista su un determinato tema e comunicare superando le barriere geografiche, linguistiche, culturali e religiose. Essi tuttavia sono sprovvisti soprattutto delle competenze e della saggezza necessarie per sfruttare appieno tali possibilità e individuare le potenziali minacce.

Sicuramente avrete nel vostro armamentario una serie di strumenti operativi a cui fate ricorso quando affrontate con i vostri studenti questioni difficili e talvolta controverse. Il  **riquadro 1** illustra alcune tecniche educative che potrebbero esservi familiari e che si sono rivelate utili nel campo dell'alfabetizzazione digitale.

#### Riquadro 1: didattica e apprendimento nell'ambiente scolastico digitale – alcune tecniche utili

I seguenti metodi didattici e di apprendimento sono ormai consolidati e possono essere fonte di ispirazione per il vostro lavoro.

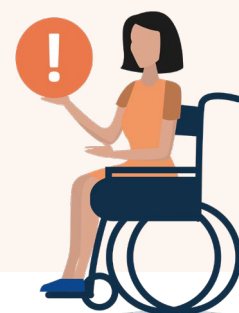
**Curriculum a spirale.** Qualunque materia, compresa l'alfabetizzazione digitale, può essere insegnata a studenti di qualunque età, a condizione di adottare di volta in volta il metodo didattico adeguato. In base a questo approccio i concetti principali sono presentati ripetutamente lungo l'intero processo di apprendimento ma con livelli di complessità via via crescenti, oppure in contesti applicativi diversi. Esso consente di anticipare l'introduzione di concetti che sarebbero tradizionalmente trattati in una fase successiva.

**Classe Capovolta.** È una strategia di apprendimento misto tra pari che aumenta il coinvolgimento e l'apprendimento degli studenti attraverso l'uso dei media, all'interno e all'esterno della classe. Spesso gli studenti svolgono letture a casa, mentre in classe sono impegnati in attività di risoluzione dei problemi.

**Apprendimento misto.** La pandemia di COVID-19 ha rappresentato un momento decisivo per la transizione a una forma di apprendimento più a distanza nel settore dell'istruzione. L'apprendimento misto ha la potenzialità di combinare efficacemente la didattica frontale e quella online in un'unica esperienza coesiva.

**Apprendimento attraverso la pratica.** Nel settore dell'istruzione, si intende una metodologia basata sull'idea che si impara di più "facendo".

**Apprendimento basato sui giochi e ludicizzazione.** Tali metodologie consistono nell'applicare strategie di gioco (gamification) o nell'utilizzare giochi online e offline (game-based learning) per migliorare l'apprendimento o renderlo più coinvolgente. Ne sono un esempio i giochi didattici che hanno lo scopo di sensibilizzare al tema della mancanza di obiettività dei media.



Solitamente gli strumenti digitali offrono agli studenti un notevole margine di libertà, ad esempio nell'utilizzo dei dispositivi digitali per accedere alle app, nella comunicazione sui social media o nella navigazione in internet. Tale libertà si traduce nella possibilità di accedere a un'enorme quantità di informazioni utili ai fini dell'istruzione, ma può anche determinare l'adozione di comportamenti digitali non pertinenti, inappropriati e potenzialmente pericolosi. Per gli insegnanti/educatori una delle sfide principali consiste pertanto nell'aiutare gli studenti a evitare comportamenti dannosi online e ad acquisire l'autoconsapevolezza e le competenze necessarie per adottare in autonomia comportamenti corretti.

Occorre prestare particolare attenzione alla diversità presente in classe, in termini di contesto di provenienza, opinioni e visione del mondo. Ciò significa fornire in anticipo agli studenti alcune indicazioni utili riguardo alle opportunità e alle minacce digitali e definire le regole di base della discussione (ad esempio stabilendo che sono vietati gli attacchi personali e che ognuno deve esprimere la propria opinione utilizzando il verbo alla prima persona singolare)<sup>3</sup>. Prima di affrontare determinate questioni in classe, è utile sapere a grandi linee come la pensano gli studenti (e i loro coetanei), tenendo presente che le opinioni potrebbero essere diverse e divergenti. È inoltre utile riuscire a capire da quali fonti provengono le notizie e le informazioni a cui essi hanno accesso e quali sono i social media che utilizzano. Quali sono i media e le piattaforme online a cui gli studenti hanno accesso? Che cosa ne pensano gli studenti? Non è escluso che abbiano bisogno di un incoraggiamento e che dobbiate raccogliere le loro risposte in forma anonima. È inoltre utile appurare fino a che punto gli studenti conoscono già aspetti quali le impostazioni della privacy o le regole e norme vigenti nelle comunità digitali, se sanno che cosa è legale e che cosa non lo è ecc. (cfr. anche la sezione 8).

Poiché nell'ambiente online gli studenti potrebbero imbattersi in informazioni false e potenzialmente pericolose, è buona norma essere preparati ad avviare una conversazione sulle informazioni che potrebbero essere potenzialmente controverse per loro, i loro compagni o la loro comunità. Ciò significa essere pronti a gestire emozioni e comportamenti irrazionali. Potrebbe essere una buona idea avviare dapprima una discussione di carattere più generale su contenuti potenzialmente controversi che gli studenti hanno visionato di recente sui media.

### Suggerimenti operativi

- Fate in modo che gli studenti utilizzino periodicamente gli strumenti digitali per varie finalità nell'ambito del loro percorso di apprendimento.
- Limitate il tempo dedicato alle lezioni frontali e utilizzate metodi più interattivi come ad esempio il metodo socratico, le tecniche di apprendimento basate su indagini e problemi e varie metodologie di apprendimento collaborativo e cooperativo.
- Prendete sul serio le preoccupazioni e le istanze di tutti gli studenti, avendo cura di rispettare il loro punto di vista.
- Considerate le particolari esigenze, le preoccupazioni, i punti di forza e di debolezza del gruppo di studenti con cui andrete a lavorare e utilizzateli come punto di partenza per l'apprendimento.

- Utilizzate in maniera costruttiva la diversità del gruppo in termini di contesto di provenienza e opinioni: sarà un'occasione di arricchimento. Scegliete metodologie di lavoro capaci di fare emergere questa diversità.
- Discutete di privacy con gli studenti e assicuratevi che capiscano in che cosa consiste e in che modo proteggerla. Le questioni inerenti alla privacy svolgono un ruolo di rilievo nelle discussioni sull'alfabetizzazione digitale.
- Tenete presente che gli studenti avranno bisogno del vostro aiuto per reperire informazioni credibili online, ma devono anche poter acquisire tali competenze.
- Considerate che i giovani imparano molto gli uni dagli altri. Le strategie di apprendimento tra pari possono essere efficaci nell'intero spettro educativo, e dunque anche quando si utilizzano tecnologie digitali. In questo caso l'insegnante avrà soprattutto il ruolo di facilitatore. L'apprendimento tra pari deve necessariamente svolgersi sotto la guida dell'insegnante.
- Tenete presente che i giovani acquisiscono molte delle loro abitudini online in età precoce e nell'ambiente domestico.
- Come spunto per le attività, utilizzate notizie di attualità locali o mondiali. Solitamente più le informazioni sono immediate, più gli studenti saranno interessati e motivati.
- Scegliete il contesto giusto e l'approccio più adatto alla vostra classe e impostate correttamente la discussione sul tema trattato. Quanto sono motivati inizialmente i vostri studenti? Talvolta gli adolescenti sono restii a farsi coinvolgere in discussioni su questioni sociali e politiche controverse.
- Individuate le regole più appropriate per ciascuna classe. Quello che funziona in un gruppo non necessariamente funziona in un altro. Possibilmente definite le regole insieme agli studenti, che in questo modo si sentiranno coinvolti in prima persona.
- Sottoponete le vostre idee ad altri insegnanti/educatori.



<sup>3</sup>Ad esempio "Penso che...", "Ritengo che ...", "Ho la sensazione che...", "Sono d'accordo sul fatto che...".



## Indicazioni e consigli – prima, durante e dopo le attività a scuola e in classe

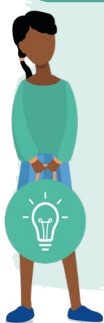
Per promuovere esperienze di apprendimento positive e scongiurare il rischio che l'attività didattica volta a promuovere l'alfabetizzazione digitale e la resilienza contro la disinformazione abbia esiti indesiderati, sfociando ad esempio in un clima di conflitto e polarizzazione, può essere utile tenere presenti i seguenti aspetti prima, durante e dopo le lezioni.

### Consiglio 1: Coinvolgere gli studenti

Se prevedete che alcuni studenti potrebbero essere difficili da gestire, considerate la possibilità di coinvolgerli nella preparazione delle attività e di assegnare loro alcuni compiti o responsabilità. Potrebbero sorprendervi in positivo.

### Consiglio 2: Coinvolgere i genitori

Il grado di coinvolgimento dei genitori è assai variabile. Un momento propizio per comunicare con loro potrebbe essere la prima riunione dell'anno tra genitori e insegnanti/educatori, che solitamente registra un elevato tasso di presenze. Se si incontrano resistenze da parte dei genitori è importante poter contare su una figura di riferimento all'interno dell'istituto, ad esempio il dirigente scolastico.



## Prima delle attività

### Dialogare con gli operatori scolastici

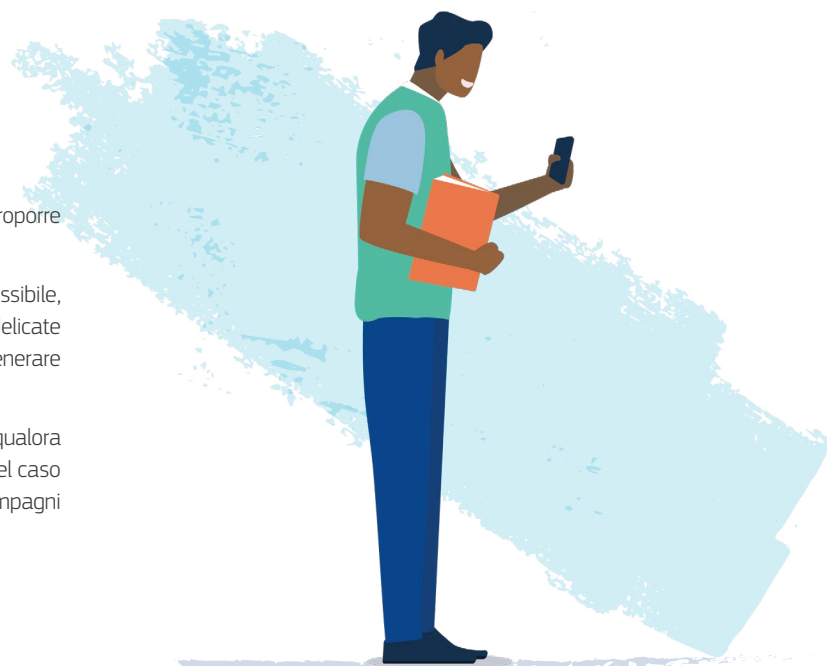
#### Suggerimenti operativi

- Discutete dei vostri piani con il dirigente scolastico prima di proporre in classe un tema delicato o controverso.
- Comunicate con i genitori attraverso i canali ufficiali e, se possibile, coordinate gli sforzi, prima di affrontare questioni politiche o delicate riguardanti il mondo online, che potrebbero inevitabilmente generare discussioni nelle famiglie degli studenti (cfr. il consiglio 2).
- Coordinatevi con lo psicologo o l'assistente sociale scolastico qualora sia necessario il sostegno di un professionista (ad esempio nel caso in cui gli studenti usino toni offensivi nei confronti dei loro compagni o siano emotivamente turbati da un dato tema).

## Note di avvertenza: questioni controverse

Le questioni controverse sono spesso molto utili per intavolare una discussione con gli studenti, soprattutto quando si affronta il tema della disinformazione, ma potrebbero richiedere più tempo e maggiore cautela. Ecco alcuni esempi:

- COVID-19 e vaccini
- L'invasione russa dell'Ucraina
- Storie di ingiustizia di ieri e di oggi
- Reati e sanzioni
- Questioni di genere e legate alla diversità sessuale
- Migrazione, minoranze, razzismo e religione
- Cambiamenti climatici e riscaldamento globale
- Colonialismo, schiavitù, antisemitismo, negazione dell'Olocausto
- Temi nazionali sensibili



## Imparare a conoscere il contesto dell'alfabetizzazione digitale

Un buon punto di partenza è approfondire quali sono le abitudini mediatiche della comunità in cui la scuola opera. Ciò consentirà di sfruttare eventuali modelli già esistenti. Potreste ad esempio partecipare e intervenire ad eventi di incontro tra la scuola e la comunità, monitorare i media locali e altri media popolari e confrontarvi con colleghi, genitori e studenti. È possibile che alcuni sottogruppi di determinate comunità abbiano opinioni radicali (intragruppo) che potrebbero inaspettatamente essere espresse in classe. È utile essere consapevoli di queste diverse sensibilità.

Sebbene l'alfabetizzazione digitale rappresenti un ambito abbastanza nuovo, negli ultimi anni sono state intraprese numerose iniziative che possono essere funzionali alla didattica e arricchire l'apprendimento. A titolo di esempio:

- esistono reti internazionali di insegnanti ed educatori interessate ad attività didattiche in materia di alfabetizzazione digitale e di lotta alla disinformazione o con esperienza in questo campo. Generalmente sono ad accesso libero e a portata di "clic";
- organizzazioni e istituzioni internazionali quali la Commissione europea, l'UNESCO, l'OCSE, il Consiglio d'Europa, l'Unione internazionale delle telecomunicazioni (UIT), l'UNICEF e i sindacati dei media hanno sviluppato risorse, reti e orientamenti che possono arricchire il vostro lavoro.
- varie iniziative locali e nazionali coinvolgono giornalisti professionisti e organizzazioni di giornalisti. Alcuni giornalisti locali potrebbero già partecipare a queste iniziative. Troverete i relativi riferimenti nella [relazione](#) che è stata elaborata a integrazione dei presenti orientamenti (in particolare nei suoi allegati).
- può essere utile raccogliere informazioni sulle misure adottate dalle autorità nazionali e locali a sostegno dell'alfabetizzazione digitale, nonché sulle iniziative e sui programmi avviati dalle organizzazioni della società civile;
- le biblioteche locali si sono attivate in questo campo e possono contribuire a promuovere le attività a livello comunitario.

### Riquadro 2: Coinvolgimento di soggetti esterni, quali giornalisti professionisti, ONG, rappresentanti del mondo accademico e piattaforme – potenziali benefici e svantaggi/rischi per le scuole e gli insegnanti/educatori

Per insegnare l'alfabetizzazione digitale non dovete necessariamente lavorare da soli: potete infatti integrare nella didattica programmi di soggetti terzi, virtuali e/o reali (ad esempio società civile).

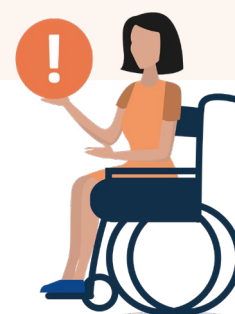
#### Potenziali vantaggi

- I soggetti esterni possono apportare ulteriori conoscenze e competenze.
- I soggetti esterni offrono a insegnanti ed educatori la possibilità di creare reti con esperti.
- Spesso i soggetti esterni hanno una vasta esperienza di collaborazione con le scuole.
- I soggetti esterni apportano un contributo in termini di comprovata esperienza pratica maturata sul campo.
- I rappresentanti del mondo accademico/le università hanno esperienza nel valutare "ciò che funziona" e "perché funziona".
- Coinvolgere soggetti esterni può essere stimolante per gli studenti

#### Potenziali svantaggi o rischi

- Ulteriori oneri amministrativi, ad esempio per quanto riguarda la logistica e le necessarie autorizzazioni da parte della dirigenza scolastica o di altri soggetti.
- Rischio di una minore flessibilità nella programmazione.
- Possibili costi.
- Possibile tentativo da parte dei soggetti terzi di promuovere interessi commerciali o politici o la raccolta di dati

Potete anche cercare online quali tipologie di organizzazioni hanno messo a punto risorse per le scuole e la didattica.





### Suggerimenti operativi

- Collegare le attività scolastiche alle principali reti e ai principali eventi nazionali e internazionali. A livello internazionale potete scegliere ad esempio la giornata "Per un internet più sicuro" (ogni anno a febbraio), la Giornata internazionale del fact-checking (2 aprile) oppure campagne di sensibilizzazione (settimana europea dell'alfabetizzazione mediatica, settimana mondiale dell'alfabetizzazione mediatica e in materia di informazione dell'UNESCO). Anche la rete europea eTwinning permette agli insegnanti/educatori e alle scuole di stabilire collegamenti in tutta l'Europa. Il tema del 2021, "Alfabetizzazione mediatica e disinformazione", è stato oggetto di una conferenza faro e di una pubblicazione eTwinning che suggerisce buone pratiche in materia.
- Cercate finanziamenti a livello locale, nazionale e/o internazionale per le vostre iniziative. A livello europeo potreste ad esempio scegliere il programma Erasmus+ e il corpo europeo di solidarietà.

### Consiglio 3: Affrontare questioni controverse

Affrontare questioni controverse arricchisce l'apprendimento e promuove il pensiero critico. Quali temi da affrontare in classe vi sembrano più controversi? Che cosa ne pensano i vostri colleghi? Qual è la loro esperienza a riguardo? Potete scambiarsi risorse utili? È possibile ampliare le attività in maniera collaborativa e a livello interdisciplinare? Esiste la possibilità di invitare degli "esperti" a parlare in classe o alle riunioni (in presenza o da remoto)?

Sta a voi valutare se sia meglio mantenere un tono leggero nelle discussioni in classe o se invece coinvolgere gli studenti in una riflessione più profonda. La scelta dipenderà anche dall'età degli studenti e dalla vostra esperienza nel gestire questo tipo di discussioni.

Quando si affrontano questioni sensibili può essere utile iniziare da quelle meno controverse e introdurre gradualmente quelle più "spinose". In questo modo potrete osservare le reazioni degli studenti e capire se sono pronti e disposti a discutere di questioni più delicate (cfr. anche l'attività 12 sulle teorie del complotto).

Le metodologie interattive possono contribuire a creare il clima propizio per questo tipo di discussioni. Ne sono un esempio la discussione "silenziosa" (silent discussion), il metodo delle scale di opinioni (opinion lines), le attività di ascolto attivo, la discussione a gruppi concentrici (metodo fishbowl), l'attività cooperativa complessa (complex instruction), i giochi di ruolo e l'apprendimento cooperativo. Tali metodologie aiutano inoltre a coinvolgere studenti che potrebbero altrimenti annoiarsi o mostrare scarso interesse

### Coltivare in classe un terreno fertile per l'apprendimento

#### Suggerimenti operativi

- Siate consapevoli dei seguenti aspetti: le potenziali motivazioni psicosociali che inducono gli studenti a dissentire, la sensibilità personale degli studenti, le varie sensibilità della comunità e la polarizzazione nella società, il vostro stesso punto di vista, le vostre emozioni e sensibilità.
- Raccogliete le idee e le opinioni iniziali degli studenti (se necessario in forma anonima) prima di avviare la discussione su un determinato tema.
- Nel caso di studenti potenzialmente difficili da gestire, potrà essere utile coinvolgerli nella preparazione della sessione e assegnare loro compiti specifici.
- Create un clima di fiducia nella classe. La fiducia può essere un fattore determinante che consentirà agli studenti (e all'insegnante) di sentirsi più a proprio agio nel discutere di temi delicati e controversi. È possibile che alcuni studenti non vogliano esprimersi su temi che, a loro parere, dovrebbero essere esclusivamente destinati alla discussione intragruppo (tra studenti). La fiducia reciproca può allentare simili riserve.
- Avviate la discussione sui temi più delicati solo dopo avere creato una comunità di classe. È preferibile affrontare questo tipo di tematiche in un ambiente aperto in cui gli studenti si sentano al sicuro e siano certi di essere "visti" e "ascoltati".
- Inizialmente le interazioni dovranno seguire un copione ben definito, solo in un secondo momento le renderete meno strutturate, seguendo il flusso della discussione e le dinamiche osservate in classe.
- Iniziate da interazioni individuali (insegnante-studente, studente-studente), quindi incoraggiate gradualmente l'interazione dapprima nell'ambito di gruppi più piccoli e successivamente a livello di intera classe.
- Utilizzate l'approccio imperniato sullo studente (student-centred learning), aiutando gli studenti a gestire in autonomia il processo di apprendimento.



**Attività 1:  
lavorare sulla disinformazione**

La seguente attività può essere svolta nel corso di una lezione di 45 minuti..

**Accoglienza (5 min. circa) .**

All'inizio della lezione chiedete a ogni studente "Come stai oggi?". Ascoltate attentamente le risposte. Reagite alle risposte in maniera neutra limitandovi a dire "Grazie". Gli altri studenti dovranno ascoltare in silenzio. Decidete voi in che ordine interpellarli.

**Introduzione (5 min. circa)**

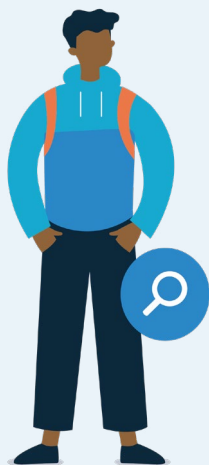
Formulate un pensiero o raccontate un'esperienza personale attinente alla disinformazione, oppure riallacciatevi a una notizia di attualità che riguardi la disinformazione. Dopo questa breve introduzione, ponete una domanda sulla disinformazione, ad esempio "Secondo voi la disinformazione è un problema grave?" oppure "Secondo voi qual è lo scopo della disinformazione?"

**Discussione secondo il metodo imitativo (modelled discussion) (25 min. circa)**

Distribuite alcuni foglietti. Date agli studenti 90 secondi di tempo per formulare una breve risposta alla vostra domanda. Spiegate loro che dovranno leggere le risposte ad alta voce. A questo punto selezionate due studenti in maniera casuale. Il primo studente della coppia porrà la domanda al secondo studente. Il secondo studente leggerà la sua risposta. Successivamente i ruoli si invertiranno. Continuate a formare coppie finché avrete sentito tutti gli studenti. Se gli studenti sono in numero dispari, formate voi una coppia con uno di loro. Se avanza tempo, chiedete agli studenti di condividere le loro riflessioni.

**Chiusura dell'attività (8 min circa)**

Al termine della lezione chiedete a ciascuno studente se ritiene di avere imparato qualcosa. Seguite i principi adottati per la fase di "accoglienza".

**Attività 2: imparare la multi-prospettiva attraverso più fonti****Nota: questa attività si articola in tre lezioni da 45 minuti l'una.**

Lezione 1: trovate un avvenimento storico che si presti a più interpretazioni, a seconda delle due (o più) parti coinvolte. Ecco alcuni esempi: le guerre di indipendenza, la guerra civile americana, la Prima guerra mondiale, il conflitto in Irlanda del Nord, la guerra dei Balcani negli anni '90.

Presentate agli studenti due brevi narrazioni distinte riguardanti il conflitto (o, in alternativa, chiedete loro di trovarle online). Chiedete a ciascun gruppo di trovare online da 5 a 10 fonti di informazioni sul conflitto, possibilmente rappresentative di più punti di vista (eventualmente aiutateli nella ricerca). Chiedete di presentare brevemente alla classe le fonti di informazioni trovate. Mettetele a confronto.

Formulate un'affermazione quale: "Il conflitto è stato causato principalmente dal fatto che X non ha garantito il pieno rispetto dei diritti umani ai cittadini di Y".

Lezione 2: formate due gruppi, uno composto dagli studenti che concordano con l'affermazione, l'altro dagli studenti che dissentono. Per semplificare, formate voi i due gruppi dividendo la classe a metà.

A questo punto ogni studente utilizzerà le fonti online individuate dal proprio gruppo per sviluppare due solide argomentazioni pro o contro. Gli studenti si riuniranno per formulare le argomentazioni per iscritto. Inizialmente l'attività sarà individuale (prima metà della lezione). Successivamente gli studenti lavoreranno in piccoli sottogruppi (ciascuno formato da circa 4-6 persone che condividono lo stesso punto di vista) e confronteranno le rispettive argomentazioni. Ogni sottogruppo creerà un poster digitale che illustri le cinque argomentazioni principali.

Lezione 3: i gruppi completeranno i rispettivi poster e li presenteranno all'intera classe. Tutti gli studenti dovranno assegnare un voto a ciascuna argomentazione (da 1 a 10) e motivarlo, soprattutto sulla base delle informazioni che avranno reperito nelle fonti consultate. Per la votazione è anche possibile utilizzare strumenti online. Formate nuovamente dei piccoli gruppi ed esaminate le due diverse versioni della storia cercando di stabilire qual è il modo migliore per comprendere la questione controversa. Esiste un modo per integrare le argomentazioni e le contro-argomentazioni? Esiste una soluzione intermedia? Si può raggiungere un punto di intesa?

In alternativa per coinvolgere gli studenti nel dibattito si possono utilizzare svariate metodologie: gallery walk (passeggiata tra gli elaborati), anche virtuale, metodo socratico, dibattito tradizionale, metodo fishbowl, dibattito in contraddittorio, dibattito accademico.

Nota: questo tipo di approccio richiede il consistente intervento dell'insegnante/educatore, che dovrà orientare gli studenti nello svolgimento dell'attività.

## Durante le attività

### Suggerimenti operativi

- Create e mantenete in classe un clima di apertura e di incoraggiamento.
- Riflettete su come presentare l'oggetto della discussione; l'importante è renderlo interessante per gli studenti.
- Tenete un diario personale su cui annotare le reazioni degli studenti ogni qual volta affrontate questioni difficili e controverse. Anche gli studenti potranno tenere un diario su cui annotare le proprie riflessioni.
- Monitorate le reazioni emotive in classe e, se possibile, osservate se alcuni studenti sono particolarmente sensibili a determinati temi. Alcuni di loro potrebbero avere opinioni radicali e inaspettatamente esprimerle in classe.
- Osservate le dinamiche intragruppo ed extragruppo. Talvolta i giovani e gli adulti pensano che "gli altri" usino i media digitali in maniera "impropria"; questa convinzione può portarli a giudicare sulla base di stereotipi negativi.
- Monitorate in che misura le vostre attività potrebbero rafforzare ulteriormente le dinamiche intragruppo rispetto a quelle extragruppo, tra gli studenti e tra voi e gli studenti.
- Parlate il più possibile con i singoli studenti, soprattutto quando affrontate questioni controverse e quando gli studenti hanno comportamenti inappropriati.
- Date l'esempio. Se non vi mette a disagio, citate alcuni esempi personali raccontando in che modo voi come persona (o nel vostro ruolo di insegnanti/educatori) rafforzate le vostre competenze di alfabetizzazione digitale e/o vi siete imbattuti nella disinformazione: in questo modo incoraggerete gli studenti a raccontare le loro esperienze.
- Trovate un equilibrio creando un clima di apertura in cui però gli studenti si sentano al sicuro. In una classe "aperta" gli studenti possono dire ciò che pensano ed esprimere liberamente le proprie opinioni e i propri punti di vista. Tuttavia è possibile che singoli studenti o un gruppo di studenti si sentano offesi o turbati dalle osservazioni altrui.
- Monitorate i fattori di rischio. Quando sfidate preconcetti, miti e pregiudizi gli studenti potrebbero essere restii a collaborare. Le divergenze possono essere gestite attraverso il dialogo, separando le opinioni dalla persona che le esprime e introducendo nella discussione prospettive multiple basate su dati di fatto.

## Dopo le attività

### Suggerimenti operativi

- Analizzate insieme agli studenti che cosa hanno imparato, che cosa hanno apprezzato ed eventualmente che cosa hanno gradito di meno.
- Ideate nuove attività traendo spunto dalle precedenti; coinvolgete attivamente gli studenti in questo processo creativo..
- Se avete annotato su un diario le reazioni degli studenti alle attività nelle quali sono state trattate questioni controverse, discutetene con lo psicologo scolastico, con gli insegnanti di riferimento o con il pedagogo scolastico.
- Organizzate presentazioni (anche virtuali) in altre classi o scuole..
- Effettuate una valutazione più formale delle conoscenze e delle competenze acquisite dagli studenti e/o una valutazione dei metodi didattici e di apprendimento utilizzati (cfr. la sezione dedicata alla valutazione).

### Consiglio 4: Essere empatici

Per promuovere uno spazio di apprendimento sicuro, è bene evitare di ridicolizzare o di isolare gli studenti che ammettono di credere a determinati tipi di disinformazione, ad esempio a una teoria del complotto prevalente. L'empatia può essere un buon punto di partenza. Gli studenti che ammettono di credere a determinati tipi di disinformazione si espongono personalmente. Se ve la sentite, potete ammettere di avere anche voi dei punti deboli.

Può essere utile che gli studenti, in una prima fase, evitino di parlare in prima persona (preferendo formule quali "una persona che conosco..."), per rendere meno personali le loro ammissioni ed essere meno esposti alle critiche dei compagni.

### Consiglio 5: Riflessione conclusiva

Questa è la fase in cui gli studenti parlano della propria esperienza condividendo le proprie riflessioni ed emozioni. Chiedete loro che cosa hanno imparato e come vorrebbero mettere a frutto i risultati dell'apprendimento.



## 6. Rafforzare le competenze di alfabetizzazione digitale in classe e a scuola: diventare cittadini digitali

### Che cos'è la cittadinanza digitale e perché è importante?

I cittadini digitali...

- posseggono le competenze e i requisiti e adottano i comportamenti necessari per partecipare in modo sicuro, efficace, critico e responsabile al mondo online;
- sono in grado di sfruttare i vantaggi e le opportunità offerti dal mondo online dimostrando al contempo resilienza ai danni;
- utilizzano le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali;
- sono consapevoli dei valori dei diritti umani fondamentali e sanno che questi valori sono simili online e offline (libertà di opinione e di espressione, diritto alla vita privata, partecipazione, dignità ecc.).

La cittadinanza digitale è un insieme di competenze acquisite con l'apprendimento. Nella società digitale, come nella società "offline", esistono concetti, strumenti e competenze di base di cui i vostri studenti devono essere a conoscenza in un'ottica di crescita formativa. Gli studenti devono inoltre poter accedere agli strumenti di cui avranno bisogno per sviluppare le loro competenze di alfabetizzazione digitale. In questo percorso il vostro ruolo è determinante.

Possedere competenze digitali significa sapere come usare le tecnologie digitali per *accedere alle informazioni e gestirle, comprenderle, integrarle, comunicarle, valutarle, crearle e diffonderle* in modo sicuro e appropriato. Inoltre l'alfabetizzazione digitale può aiutare gli studenti a partecipare attivamente, a imparare, a costruire un percorso professionale gratificante e a relazionarsi nella società odierna. In quanto tale l'alfabetizzazione digitale è condizione imprescindibile per lo sviluppo di una cittadinanza digitale attiva e consapevole.

Probabilmente vi sarete accorti che gli studenti possiedono già alcune competenze digitali, in misura variabile. Alcuni di loro, pur avendo difficoltà di lettura e scrittura, sono particolarmente abili nel consumo e nella produzione di contenuti digitali, ad esempio sanno perfettamente come inviare messaggi vocali o scattare foto. Altri invece hanno difficoltà ad accedere alle tecnologie o ad utilizzarle; in questo caso sarà più difficile coinvolgerli e comunicare con loro in un contesto di didattica a distanza.

#### Consiglio 6: Gamification e game-based learning

Se adeguatamente strutturate, le attività di gamification e di game-based learning possono migliorare i risultati di apprendimento.

Queste attività presentano diversi vantaggi, ad esempio:

1. offrono tendenzialmente un tipo di apprendimento che collima con lo stile di vita digitale dei giovani di oggi;
2. possono aumentare la motivazione e rendono divertenti, creativi e stimolanti l'apprendimento e la didattica;
3. sono generalmente flessibili, trasferibili in qualsiasi contesto e adattabili con una certa facilità a qualsiasi ambito disciplinare. Possono inoltre essere utilizzate per trattare questioni complesse che è più facile "afferrare" attraverso un gioco.



#### Suggerimenti operativi

- Invitate gli studenti a descrivere come la tecnologia e i social media possono innescare un cambiamento positivo e creare spazi positivi nella comunità e nella società in cui vivono.
- Esaminate con gli studenti le competenze di cui avranno bisogno quando entreranno nel futuro mercato del lavoro. Tra queste rientrano un insieme di competenze digitali (ad esempio comprensione delle economie digitali, programmazione, comprensione degli algoritmi, pensiero computazionale e altre competenze digitali) e competenze trasversali (ad esempio interpersonali) in un mondo in cui l'interazione tra individui è preziosa.
- Chiedete agli studenti di reperire online informazioni accurate su questioni inerenti alla cittadinanza (ad esempio democrazia, elezioni locali, diritti umani e cambiamenti climatici) e sulla disponibilità di spazi adeguati per la partecipazione online.

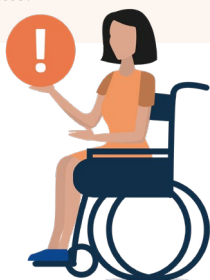
- Se il clima in classe lo consente (soprattutto se gli studenti sono abituati a discutere di questioni politiche), chiedete agli studenti se, a loro avviso, la disinformazione politica potrebbe essere diffusa attraverso i media e quale potrebbe esserne l'impatto. Può influire sui risultati di elezioni democratiche? In che modo? Chiedete di fornire esempi
- Fornite agli studenti link a fonti di informazione credibili, ad esempio in relazione a questioni sociali o di cittadinanza. È preferibile che siano gli studenti a svolgere queste ricerche e poi a comunicarne i risultati.
- Prestate attenzione al benessere digitale (ossia come gli strumenti digitali hanno effetti positivi o negativi sulla salute, fisica o mentale, dei vostri studenti) e alle relazioni tra gli studenti e i loro compagni e familiari.

### Primi passi nell'insegnamento dell'alfabetizzazione digitale

L'insegnamento e l'apprendimento delle competenze di alfabetizzazione digitale sono importanti nella società contemporanea. Ciononostante alcuni di voi potrebbero essere restii ad intraprendere con gli studenti un percorso di alfabetizzazione digitale, forse perché non si sentono pronti a insegnare una materia che non conoscono a sufficienza o perché i loro studenti sono già ferrati in materia di tecnologia. Vale la pena di ricordare che non è necessario essere esperti di tecnologia per insegnare l'alfabetizzazione digitale, che di fatto va ben oltre la semplice capacità di utilizzare un determinato dispositivo.

#### Riquadro 3: Esperti di tecnologia oppure no?

Non date per scontato che tutti gli studenti siano esperti di tecnologia. Non tutti i giovani conoscono bene la tecnologia o hanno dimestichezza con le tecnologie digitali. Anche se alcuni di loro hanno acquisito solide abilità e competenze in campo digitale, altri hanno scarse competenze in questo ambito e incontrano difficoltà persino nello svolgimento di compiti digitali elementari. Spesso il mondo digitale è difficile da capire... persino per i giovani! Raramente i ragazzi sanno perché si ritrovano "bloccati" in una camera dell'eco. Per quanto la tecnologia possa fare parte della loro quotidianità, non è poi così scontato che capiscano come funziona o perché gli algoritmi propongono loro determinati contenuti. Gli studenti non sempre necessitano di un supporto tecnico e talvolta sembrano quasi rifiutarlo, eppure spesso hanno bisogno di qualcuno che li aiuti a navigare nel mare di informazioni in cui si imbattono continuamente e a distinguere i fattoidi dalla conoscenza e le presunte verità dai dati di fatto.



#### Suggerimenti operativi

- Riconoscete apertamente che come insegnanti o educatori non sapete e non potete sapere tutto. Tuttavia proprio come insegnanti o educatori siete nella posizione ideale per fornire il contesto necessario, stimolare la riflessione critica e fornire sostegno.
- Includete tematiche digitali che siano realmente importanti per i vostri studenti. Incoraggiateli ad aprirsi, a parlare dei loro interessi e a contribuire alla strutturazione delle attività didattiche, utilizzando al contempo i dispositivi e gli spazi digitali con cui hanno maggiore familiarità.
- Discutete con i vostri studenti di comportamenti online e di come diventare cittadini responsabili e attori sociali positivi all'interno e all'esterno della classe.

#### Consiglio 7: Prendere spunto dagli studenti

Per le attività di alfabetizzazione digitale prendete spunto dagli studenti e dalle loro esperienze. I ragazzi e i giovani affrontano ogni giorno una serie di sfide online (messaggi ostili, dilemma della privacy, problemi di accesso, discorsi d'odio ecc.). Lasciate che siano gli interrogativi degli studenti e le loro esperienze quotidiane ad orientare i temi affrontati in classe; fate in modo che gli argomenti trattati siano di loro interesse e abbiano un'applicazione pratica, evitando di mettere in imbarazzo gli studenti o di giudicarli. Se gestito correttamente, questo approccio può creare un clima di autenticità e di fiducia in classe



## Obiettivi di apprendimento per l'alfabetizzazione digitale

Di seguito sono esposti alcuni specifici obiettivi di apprendimento per l'alfabetizzazione digitale (particolarmente adatti per gli studenti delle

scuole primarie e secondarie). Questa panoramica potrà fornirvi un ausilio per la didattica. Gli obiettivi si basano su quadri consolidati quali il quadro europeo delle competenze digitali ([DigComp 2.2](#)<sup>4</sup>) e i [risultati di apprendimento del programma finlandese New Literacies](#)<sup>5</sup> :

### Nella scuola primaria lo studente...

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● È in grado di ricercare autonomamente informazioni su questioni e fenomeni di suo interessen.</li> </ul>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa cercare contenuti mediali che possono essere fruiti liberamente e previa autorizzazione.</li> </ul>                              |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con la guida dell'insegnante, è in grado di valutare la credibilità e l'utilità delle informazioni.</li> </ul>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa descrivere le proprie abitudini nell'uso dei media e riflettere sull'importanza che i media rivestono nella sua vita.</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa che gli ambienti online contengono ogni tipo di informazioni e contenuti, comprese disinformazione e cattiva informazione.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa usare gli strumenti digitali in maniera adeguata e in sicurezza per creare contenuti rivolti a specifici destinatari.</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende la differenza tra disinformazione, cattiva informazione e malinformazione.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa come creare e condividere contenuti mediali.</li> </ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ha dimestichezza con i principi basilari della tutela della privacy.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa usare gli strumenti digitali in maniera adeguata e in sicurezza per creare contenuti rivolti a specifici destinatari.</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa con quali metodi proteggere la propria privacy negli ambienti mediatici.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa come interagire online in maniera rispettosa e come accedere a informazioni accurate.</li> </ul>                                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Riflette sui contenuti mediali e sui servizi fruiti in relazione ai diritti d'autore.</li> </ul>   |  |

### Nella scuola secondaria lo studente...

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa che i contenuti, i beni e i servizi digitali potrebbero essere protetti da diritti d'autore.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● e mostrare contenuti che sono definiti dalle preferenze del singolo utente o adattati ad esse.</li> </ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa valutare in maniera critica la credibilità e l'attendibilità della fonte delle informazioni e dei contenuti digitali.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa analizzare i propri modelli di consumo dei media.</li> </ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sotto la guida dell'insegnante, sa valutare diversi tipi di contenuto mediale quali fonti di informazione e sa riflettere sulla loro utilità e attendibilità.</li> </ul>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa ottenere, elaborare e presentare informazioni sulla base di ricerche utilizzando metodi e strumenti adeguati.</li> </ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sa che per loro natura i social media sono una fonte di informazione e sa perché è importante valutare con spirito critico le informazioni diffuse attraverso tali canali.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● È consapevole che molte applicazioni su internet e sui telefoni cellulari raccolgono e trattano dati (ossia dati personali, dati comportamentali e dati contestuali) a cui l'utente accede o che l'utente ottiene. Ciò avviene, ad esempio, per monitorare le attività degli utenti online (ad esempio click sui social media, ricerche su Google) e offline (ad esempio numero di passi giornalieri, viaggi sugli autobus del trasporto pubblico).</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● È consapevole che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuti spesso utilizzano algoritmi di IA per generare risposte</li> </ul>                                |   |

<sup>4</sup> <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

<sup>5</sup> <https://okm.fi/en/new-literacies-programme>



● Sa usare gli strumenti digitali per verificare l'autenticità di foto e video online.

● Sa quali strategie utilizzare per controllare, gestire o cancellare i dati raccolti/selezionati da sistemi online.

● Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per la creazione automatica di contenuti digitali (ad esempio testi, notizie, articoli, tweet, musica, immagini) a partire da contenuti digitali già esistenti. Tali contenuti sono talvolta difficilmente distinguibili da quelli creati dagli esseri umani.

● È consapevole del pregiudizio di conferma (confirmation bias) e sviluppa un approccio critico nei confronti del proprio modo di pensare.

● È consapevole del significato dei messaggi non verbali (ad esempio faccine ed emoji) utilizzati negli ambienti digitali (ad esempio social media, messaggeria istantanea) e sa che il loro uso può variare culturalmente da un paese all'altro e da una comunità all'altra.

### Attività 3: prendere spunto dalla dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali

Per diventare cittadini digitali è fondamentale essere consapevoli dei propri diritti ed esercitarli. A gennaio del 2022 la Commissione europea ha proposto la '*dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali*'. Tra i vari diritti proposti, la dichiarazione stabilisce quanto segue:

- I bambini e i giovani dovrebbero essere messi nelle condizioni di compiere scelte sicure e informate e di esprimere la propria creatività nell'ambiente online.
- I minori hanno il diritto di essere protetti da tutti i reati commessi attraverso le tecnologie digitali o facilitati da tali tecnologie.
- Ogni persona ha diritto alla protezione dei propri dati personali online. Tale diritto comprende il controllo su come sono utilizzati i dati e con chi sono condivisi.
- Ogni persona dovrebbe avere accesso a tecnologie, prodotti e servizi digitali che siano sicuri e protetti e tutelino la vita privata fin dalla progettazione.
- Ogni persona ha diritto alla libertà di espressione nell'ambiente online, senza timore di essere oggetto di censura o intimidazioni.

Chiedete ai vostri studenti di menzionare innanzitutto i loro diritti e gli aspetti a cui attribuiscono importanza, quindi confrontate le loro idee con i diritti digitali proposti a livello europeo.

### Attività 4: risalire alle tracce digitali

Con i vostri studenti svolgete qualche ricerca sulle tracce digitali (per la definizione, cfr. la sezione 4) ed esaminate con loro in che misura le nostre tracce digitali sono create attivamente o passivamente. Quanti dei nostri dati sono trasmessi a soggetti terzi, in ambito scolastico ma non solo? Insieme alla classe riflettete sui vantaggi (ad es. ottimizzazione, personalizzazione) e sugli svantaggi (violazione della privacy?) che ciò comporta e su come gli studenti possono gestire al meglio la loro presenza nell'ambiente digitale.



## 7. Disinformazione: di che si tratta?

### Cattiva informazione

Un'informazione rivela falsa, diffusa senza alcun intento ingannevole e spesso condivisa perché l'utente la ritiene vera.



### Disinformazione

Un'informazione rivela falsa o fuorviante concepita, presentata e diffusa a scopo di lucro o per ingannare intenzionalmente il pubblico. La disinformazione può arrecare un pregiudizio pubblico.



### Malinformazione

Informazioni corrette sotto il profilo fattuale ma utilizzate con l'intento di arrecare un danno.

I presenti orientamenti sono incentrati principalmente sulla disinformazione. Come ricordato nella sezione 4, la disinformazione è concepita, presentata e diffusa a scopo di lucro o con intento ingannevole.

Per chiarire ulteriormente il concetto di "disinformazione" può essere utile citare alcuni esempi. Di seguito sono riportati alcuni esempi rappresentativi dei tipi di disinformazione a cui gli studenti sono esposti all'interno e all'esterno della classe. In ognuno di questi scenari<sup>6</sup> l'intento è ingannare le persone e manipolare le loro opinioni, emozioni e azioni.

1. Nel tentativo deliberato di attaccare i governi e i loro programmi sanitari sono state diffuse su vari blog informazioni false secondo cui i vaccini contro la COVID-19 non hanno lo scopo di proteggerci dalla malattia del coronavirus ma sono una forma di controllo delle masse. Si sostiene, senza alcuna prova, che i vaccini sono uno strumento utilizzato dai governi per combattere i cambiamenti climatici riducendo la popolazione e che sono progettati per causare infertilità.
2. Nel tentativo di mettere in cattiva luce la comunità LGBTIQ nel maggio 2022 molti utenti sui social media hanno cominciato a diffondere la notizia secondo cui l'autore di una sparatoria in una scuola del Texas era transgender. Le dichiarazioni inesatte sono state amplificate da vari politici e influencer politici statunitensi, alcuni dei quali hanno anche stabilito un collegamento più generale tra l'essere transgender e la violenza.
3. Nel febbraio 2017 un famoso politico francese ha messo in circolazione la notizia secondo cui la campagna del presidente Emmanuel Macron era finanziata dall'Arabia Saudita. Il sito internet di un importante quotidiano era stato clonato in modo da legittimare tale versione ed era stata pubblicata una notizia falsa.

4. Nel marzo 2022 è apparso un video in cui il presidente ucraino Volodymyr Zelensky, parlando dal podio, invitava gli ucraini a deporre le armi e ad arrendersi. Anche se questo cosiddetto deepfake non era sofisticato, a un occhio inesperto poteva sembrare autentico.

5. Nel febbraio 2022 un tweet fasullo proveniente da un account che si spacciava per la CNN ha annunciato "la prima vittima americana della crisi ucraina". La notizia, sebbene sia risultata falsa, ha provocato sui social media attacchi alla legittimità della CNN come fonte di notizie.

### Affrontare la disinformazione

Nello sviluppare la propria identità sociale e costruire la propria visione del mondo, gli studenti si imbattono in una marea di informazioni, alcune utili e illuminanti e altre false, ingannevoli e manipolatorie. Nel XXI secolo gran parte di queste informazioni è online o comunicata attraverso i social media.

Nel mondo odierno la disinformazione può diffondersi in maniera molto più estesa e pervasiva e molto più velocemente dell'informazione reale. Nel nostro mondo digitale i comunicatori più efficaci non sono necessariamente i professionisti qualificati, come ad esempio i giornalisti, ma spesso sono quelli più veloci e più prevalenti online, che arrivano prima degli altri e che utilizzano messaggi personalizzati per raggiungere i destinatari. Potenzialmente la disinformazione può danneggiare le persone, i gruppi e la società. Può inoltre assumere molte forme (cfr. gli esempi del riquadro

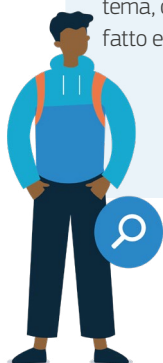
**4** Tuttavia una caratteristica fondamentale di ogni tipo di disinformazione è che la finzione, le informazioni false e i punti di vista sono presentati come fatti e come "verità assoluta".



### Attività 5: fatti o opinioni??

Con i vostri studenti giocate al gioco "Fatti o opinioni?". Questa attività ludica è un modo molto semplice per capire a fondo la differenza tra fatti e opinioni ed è indicata per gli studenti delle scuole primarie e secondarie. Scegliete dieci affermazioni che espongono un fatto o un'opinione (ad esempio: "fuori ci sono zero gradi"/"fuori fa troppo freddo") e sottoponetele agli studenti. Le potrete facilmente reperire online (e in modo da poterle riutilizzare in seguito). Gli studenti devono decidere quali affermazioni sono "fatti" e quali sono invece "opinioni" e argomentare la loro scelta. Eventualmente, per approfondire il tema, chiedete loro di spiegare come stabiliscono che cos'è un fatto e che cos'è un'opinione

Potete svolgere un'esercitazione analoga mettendo a confronto scienza e pseudoscienza (attività indicata per studenti un po' più grandi).



### Consiglio 8: Verificare le fonti

Con che frequenza gli studenti verificano le fonti quando leggono gli articoli nei loro newsfeed? Verificano mai l'esattezza dei fatti esposti? Se sì, come?

Avviate una discussione per stabilire qual è la differenza tra i professionisti dei media e il giornalismo partecipativo.



### Attività alternative:

- Dividete gli studenti in piccoli gruppi e invitateli a consultare online vari organi di informazione per cercare informazioni su una problematica che interessa la società (ad esempio i cambiamenti climatici). Chiedete loro di leggere uno o più articoli che avrete precedentemente selezionato e di distinguere i fatti dalle opinioni. I fatti sono coerenti in tutti gli articoli? E le opinioni?
- Chiedete agli studenti di scrivere un testo (argomentativo) su una problematica sociale di loro interesse, precisando che dovrà contenere fatti e opinioni.
- Svolgete un'attività di brainstorming con gli studenti. Chiedete loro di elencare tutte le caratteristiche che associano alla parola "fatto" e alla parola "opinione". Quali sono le analogie e quali le differenze?

### Nota di avvertenza: I giovani (e non solo) devono prestare particolare attenzione ai seguenti tipi di contenuti ingannevoli!

**Attribuzione falsa:** immagini, video o citazioni veri ma ricavati da altri avvenimenti

**Contenuti inventati:** contenuti inventati ad arte, talvolta abbinati a contenuti veri

**Fonti fraudolente:** ad esempio siti web, blog o account di Twitter che si fingono marchi noti o persone famose o che si spacciano per amici o compagni di scuola

**False connessioni:** il contenuto non corrisponde al titolo/alle didascalie

**Falso contesto:** l'informazione trasmessa è sostanzialmente esatta ma il suo contesto non lo è

**Contenuto manipolato:** contenuti, quali statistiche, grafici, foto e video, che sono stati modificati o manipolati. Comprende i cheapfake e i deepfake

**Malinformazione utilizzata come arma:** fatti esagerati, ingigantiti a dismisura

**Conclusioni basate su illazioni:** conclusioni definitive basate su informazioni presentate come 'voci di corridoio'



<sup>6</sup> Questi scenari sono tratti da vari siti web che analizzano la mancanza di obiettività dei media. La Commissione europea non assume alcuna posizione ufficiale quanto alla veridicità di tali esempi.

#### Riquadro 4: Particolari tipologie di disinformazione – opportunità per gli insegnanti e gli educatori che insegnano specifiche materie scolastiche

La quantità di cheapfake che i giovani producono è in continuo aumento. Ad esempio uno studente o un gruppo di studenti potrebbe compiere un atto di bullismo (online) usando il volto di un altro studente (la vittima) e “incollandolo” su una foto compromettente di un'altra persona per poi diffondere l'immagine falsa attraverso i canali dei social media. Le conseguenze di un atto di questo tipo possono essere gravi, soprattutto per la vittima di bullismo. Per dimostrare la facilità con cui si possono creare cheapfake, gli insegnanti di arte possono trattare il tema in classe (con cautela). Per maggiori dettagli, cfr. la nota di avvertenza “Learning by doing”.

La pseudoscienza consiste in dichiarazioni, convinzioni o pratiche asseritamente scientifiche e fattuali ma che in realtà sono incompatibili con il metodo scientifico. Poiché questo tipo di disinformazione è assai diffuso, gli insegnanti di scienze possono cogliere l'occasione per spiegare agli studenti che cosa distingue la scienza dalla pseudoscienza.



Soprattutto gli insegnanti di storia e di educazione civica possono spiegare come nascono le teorie del complotto o le “bufale” e in che modo sono state utilizzate nella storia come arma politica. Gli insegnanti/educatori potranno anche fare riferimento alle numerose teorie del complotto odierne. È importante fare osservare agli studenti che i complotti esistono ma che molti di quelli diffusi sui media sono costruiti ad arte e spesso promuovono un'agenda politica. Cfr. la nota di avvertenza sottostante.

### Caratteristiche della disinformazione

La disinformazione può manifestarsi in molti contesti e su un'ampia varietà di piattaforme. Talvolta è specificamente indirizzata ai giovani e ha lo scopo di influenzarli. Di seguito sono elencate alcune sue caratteristiche comuni (da utilizzare per la breve **attività Plan 6** integrativa, descritta più avanti):

1. fa appello alla sfera emotiva del destinatario, che dunque avrà maggiori difficoltà a usare la logica e il pensiero critico;
2. attacca l'avversario, promuovendo una visione della realtà che contrappone “noi” a “loro”;
3. semplifica i fatti ed esclude il contesto;
4. ribadisce continuamente la stessa idea;
5. ignora le sfumature di un fatto fornendo soltanto una visione parziale;
6. manipola le immagini in vari modi, ad esempio con il ritocco e il ritaglio;

7. isola le foto dal loro contesto originale e le combina con altre immagini, o con musica/suoni e testi per creare nuovi significati;
8. utilizza l'immagine di persone famose e celebrità che il gruppo destinatario ammira;
9. ricorre sempre più spesso a cheapfake e a deepfake;
10. resiste ai tentativi di confutarla con dati di fatto.

#### Attività 6: formulare un giudizio sulle informazioni

Scegliete uno o più testi che contengano chiari esempi di disinformazione e per i quali siano disponibili e facilmente accessibili prove contrarie. Per questa ricerca vi consigliamo di visitare siti di verifica dei fatti. Chiedete agli studenti di esaminare il testo o i testi e di provare a individuare le caratteristiche sopra descritte. Gli studenti svolgeranno l'attività dapprima da soli e poi in piccoli gruppi, in modo da massimizzare l'apprendimento.



### Perché la disinformazione viene creata e diffusa?

Una volta afferrato il concetto di disinformazione, spesso gli studenti pongono domande quali *‘perché le persone producono disinformazione? Che cosa le motiva?’*. Potete aiutarli a rispondere a queste domande.

È importante che essi sappiano che esistono vari motivi per cui la disinformazione viene creata e diffusa. Idealmente gli studenti potrebbero approfondire da soli questo tema (cfr. l'**attività 7**), ma è fondamentale che l'insegnante fornisca un feedback al termine dell'attività e spieghi che alcune persone o alcuni gruppi creano disinformazione per influenzare gli altri. Questi soggetti potrebbero essere mossi da motivazioni ideologiche, oppure agire a scopo di lucro o con l'obiettivo di convincere gli altri della correttezza di una determinata opinione politica. Per quanto riguarda altre forme di disinformazione più blande, potreste ricordare agli studenti che la disinformazione può essere creata per divertire (ne sono un esempio alcune forme di satira) e che in questo caso l'obiettivo ultimo è acquisire follower. Ecco perché è importante che gli studenti conoscano le varie motivazioni alla base della disinformazione, le forme che essa può assumere e i potenziali danni che può causare.

### Suggerimenti operativi

- Parlate con gli studenti (prima in maniera astratta, poi più personale se l'atmosfera nel gruppo lo consente) dei tipi di informazione online che suscitano emozioni quali rabbia, tristezza, orgoglio, ansia.
- Esaminate con gli studenti che cosa potrebbe indurli a condividere contenuti senza riflettere. Chiedete loro di fornire esempi tratti dalla loro esperienza personale. Sottolineate che le emozioni forti, ad esempio la gioia o la rabbia, ostacolano il pensiero critico e la razionalità.
- Discutete dell'importanza di valutare le fonti. Come regola generale, una fonte è credibile se è trasparente quanto alla provenienza delle informazioni.

### Attività 7: cercare i motivi per cui si produce disinformazione

Anziché spiegare agli studenti perché si produce disinformazione, invitateli a cercare le risposte online. Questa consegna potrà essere generica oppure più specifica: in quest'ultimo caso dividete la classe in piccoli gruppi, ognuno dei quali dovrà ricercare i motivi per cui le persone (o le organizzazioni) potrebbero voler diffondere disinformazione riguardo a temi quali la COVID-19, i cambiamenti climatici, i rifugiati e i migranti, le minoranze religiose, le minoranze sessuali, le donne ecc. Chiedete a ciascun gruppo di esporre ai compagni i risultati delle proprie ricerche. Quali sono i punti in comune e quali le differenze?



Per gli studenti più giovani potete scegliere temi più leggeri e meno complessi che siano più facili da trattare.

! In preparazione di questa attività, vi consigliamo di svolgere voi stessi queste ricerche in modo da riuscire a orientare meglio la discussione in classe.

Per gli studenti è utile sapere che la diffusione di disinformazione può essere fonte di introiti per alcune persone, ad esempio per gli influencer e i content creator che i ragazzi seguono sui social media e che realizzano profitti con la fornitura di contenuti online.

Più le informazioni presentate su internet e sui social media sono sensazionali e controverse, più è probabile che gli utenti le leggano e le condividano, il che significa che gli autori delle notizie ricaveranno maggiori proventi dalla pubblicità. Chi diffonde informazioni false e/o fuorvianti cercherà di fare in modo che siano condivise dal maggior numero possibile di persone. I falsi siti di "notizie", creati per replicare quelli veri, sono uno degli strumenti efficaci utilizzati per diffondere la disinformazione a scopo di lucro.

### Consiglio 9: Fare la differenza

Idealmente riconoscere il problema, ossia che la disinformazione è pervasiva, si diffonde rapidamente e causa danni, dovrebbe indurre a riflettere su come prevenire e contrastare questo fenomeno. Questa riflessione e il dibattito che ne consegue spesso conducono a un'assunzione di responsabilità generica da parte degli studenti, anche perché essi non sempre riescono a immaginare di poter fornire un contributo. Se li convincerete che "possono fare la differenza", potrete coinvolgerli in altre attività concrete, a livello di classe o di istituto, in modo da elaborare strategie di contrasto alla disinformazione (cfr. altri esempi nella presente sezione).



### Suggerimenti operativi

Una volta che gli studenti avranno stabilito che per vari motivi la disinformazione rappresenta un pericolo, rivolgete loro le seguenti domande inerenti alla responsabilità:

- a. Che ruolo e che responsabilità hanno i media nella diffusione della disinformazione? Che ruolo e che responsabilità hanno gli utenti delle tecnologie? E le società dei (social) media?
- b. Gli studenti sono consapevoli dei vari sforzi profusi dalla società per contenere la disinformazione? Concordano con tali iniziative (ad esempio con riferimento a questioni relative ai diritti umani, come la censura – questa attività presuppone che tali iniziative siano dapprima illustrate agli studenti)?
- c. Che ruolo e che responsabilità hanno i social media e altre piattaforme nell'arginare la disinformazione?
- d. Quale ruolo svolge lo Stato nell'arginare la disinformazione? Esaminate le iniziative intraprese dalle autorità locali e nazionali: si può fare di più? Gli studenti sono a conoscenza di tali iniziative?
- e. Che cosa possono fare/che cosa fanno i verificatori di fatti per contrastare la disinformazione?
- f. Che ruolo e che responsabilità hanno gli utenti delle tecnologie come ad esempio gli studenti stessi e la comunità? Possono fornire un contributo?

La disinformazione può essere diffusa anche per fini ideologici. Ad esempio le organizzazioni estremiste usano la disinformazione per tentare di convincere le persone a sostenere la loro causa e per reclutare nuovi adepti. Un'altra forma preoccupante di disinformazione per fini ideologici è la disinformazione di Stato. Questo tipo di disinformazione può essere creato per promuovere interessi statali ed è inteso a influenzare l'opinione pubblica (nel paese in questione o altrove). Può accentuare le divisioni presenti nella società, demonizzare alcune minoranze e avere un impatto anche in altri paesi. Nella sua forma più estremizzata può essere un pretesto per la guerra e fornire una giustificazione ai conflitti.

**Attività 8: discutere di libertà dei media**

Avviate un dibattito in classe per stabilire se i media liberi hanno minori probabilità di diffondere la disinformazione rispetto ai media sottoposti alla censura di Stato. Potete anche consultare l'indice mondiale della libertà di stampa e mostrare agli studenti come si posiziona il vostro paese sul piano della libertà dei media: <https://rsf.org/en/index>. Il sito è disponibile in sei lingue e contiene prevalentemente immagini.

**Nota di avvertenza: Learning by doing**

Il learning by doing è un ottimo metodo esperienziale per promuovere l'apprendimento approfondito. Alcuni insegnanti/educatori potrebbero essere disposti a svolgere un'attività in cui saranno gli studenti stessi a creare la disinformazione. Ad esempio un insegnante di arte potrebbe chiedere agli studenti di creare cheapfake attraverso l'uso delle tecnologie digitali per dimostrare come si costruiscono questi contenuti. Questo tipo di esercizio, pur aiutando a comprendere meglio come si creano i cheapfake, comporta rischi. Gli studenti potrebbero usare queste nuove competenze in modo inappropriato (ad esempio per compiere atti di bullismo online nei confronti di altri studenti). I cheapfake permettono ad esempio di "incollare" il volto di una persona su una foto compromettente e di diffonderla come se fosse una foto "autentica". Altrettanto rischioso è insegnare agli studenti a manipolare le immagini. È indispensabile concentrarsi sulle azioni che gli studenti possono compiere per contrastare la disinformazione (orientamento alla soluzione).

**Che cos'è la verifica dei fatti (fact-checking)?**

Come spiegato nella sezione dedicata alle definizioni, la verifica dei fatti è il processo che consiste nel verificare la veridicità delle informazioni. Si applica a qualsiasi tipo di media (ad esempio testi e immagini). Per stabilire l'attendibilità delle informazioni ci si può chiedere: *Chi è l'autore? Quali sono le prove addotte e cosa dicono altre fonti credibili (e inoltre, quali sono le fonti credibili)?* Le ricerche testuali e la ricerca per immagini sono spesso utili in questo tipo di verifica e possono aiutare a stabilire se un testo è accurato o se un'immagine è stata manipolata e/o avulsa dal contesto. La verifica dei fatti è utile sia prima sia dopo che le informazioni sono pubblicate.



### Suggerimenti operativi

- Fate conoscere agli studenti i siti web di verificatori di fatti attivi a livello locale o internazionale, se disponibili in italiano.
- Invitate esperti del settore a intervenire in classe/a scuola per parlare di disinformazione e di verifica dei fatti.
- Mostrate agli studenti alcuni video online (adatti alla loro età) che forniscano chiarimenti sulla disinformazione e sulla verifica dei fatti. Chiedete loro di mettere a confronto i video.
- Scoprite quali sono le ONG locali, nazionali o internazionali a cui gli studenti possono rivolgersi e che possono dare una mano nella verifica dei fatti. Sono sempre più numerose le ONG specializzate in questo campo e molte di esse collaborano con gli istituti scolastici.
- Partecipate con la vostra classe/scuola a eventi nazionali e internazionali quali la giornata internazionale del fact-checking (solitamente a inizio aprile). Questo link vi condurrà alla pagina in italiano.

### Attività 9: verificare i fatti

Chiedete agli studenti di sottoporre a verifica dei fatti alcune affermazioni comparse sui media a partire dal giorno o dalla settimana in corso in modo da rendere più interessante l'attività. Dovrete indirizzarli verso alcune fonti che avrete individuato in anticipo. Nello svolgimento di questa attività gli studenti (lavorando da soli o in piccoli gruppi) potranno porsi le seguenti domande:

- QUALI fonti possono essere considerate attendibili?
- DOVE si possono trovare queste fonti?
- Le informazioni cercano di suscitare emozioni e, se sì, QUALI?
- IN CHE MODO queste informazioni hanno un impatto sulla mia/nostra sfera emotiva e sui miei/nostri punti di vista (cioè nel mio/nostro caso ottengono l'effetto sperato? Perché sì o perché no?)?
- COME si possono condividere queste informazioni a beneficio di altri utenti in maniera responsabile?
- PERCHÈ è stato scritto questo articolo? Qual era l'intento?
- PER QUALE TIPO di lettore è stato scritto l'articolo (gruppo destinatario)?
- COME si possono effettuare controlli incrociati per verificare se le informazioni in questione sono vere o false?
- Nel caso di un articolo di giornale, COME cattura l'attenzione dei lettori (ad esempio colori vividi, immagini forti, titoli vistosi, punti esclamativi)?



### Che cos'è il debunking?

Il debunking interviene dopo la diffusione di un'informazione falsa. Lo scopo è rettificare l'informazione in questione ed evitare che altri ritengano credibile una notizia risultata falsa. Chi legge o visualizza l'informazione non si fa ingannare da ciò che è presentato come fatto e/o verità. Per smentire la cattiva informazione e la disinformazione si possono utilizzare strategie di verifica dei fatti.

### Che cos'è il prebunking?

Il prebunking consiste nel segnalare preventivamente le informazioni false prima che esse raggiungano i destinatari. Si fonda sul principio secondo cui "prevenire è meglio che curare". Per insegnare agli studenti le tecniche di prebunking occorre dapprima fornire loro alcune informazioni fattuali e approfondite su un determinato argomento e solo successivamente presentare la disinformazione che circola a tale riguardo. Potrete anche decidere di rivelare in anticipo agli studenti che tipo di disinformazione devono aspettarsi.

### Suggerimenti operativi

- Chiedete agli studenti di riportare gossip e voci di corridoio di cui sono a conoscenza (e che sono disposti a rivelare senza fare nomi). Chiedete loro di spiegare perché è così difficile smentirli.
- Discutete con i colleghi per capire quali campagne di disinformazione si possono prevedere a breve in relazione a questioni sociali importanti. Che tipo di disinformazione prevedono? Provate a immaginare alcune attività interdisciplinari in cui utilizzare la tecnica del debunking.

### Consiglio 10: Lavorare con gli studenti sulle tecniche di prebunking e debunking

Le attività didattiche impiegate sul prebunking e sul debunking richiedono necessariamente buone capacità di gestione della classe, in quanto gli studenti potrebbero credere ad alcune delle informazioni false che sono diffuse. Per evitare che gli studenti si tirino indietro o siano restii a farsi coinvolgere, come indicato nella sezione '*Fase preparatoria*' potreste iniziare col sottoporre questioni meno controverse, ad esempio informazioni false, gossip o illusioni che circolavano molto tempo prima che i vostri studenti nascessero (ad esempio caccia alle streghe nel Medioevo) o informazioni false molto distanti dalla loro realtà (in alcuni paesi la credenza secondo cui mangiare granchi in gravidanza influisce negativamente sul carattere del nascituro). Smentire queste informazioni false (a distanza di tempo e grazie alle conoscenze scientifiche) è piuttosto facile e non rappresenta una minaccia per gli studenti. Un'attività utile per gli studenti è provare a smentire queste informazioni ricorrendo alla scienza e ai dati di fatto.

Una volta che gli studenti avranno afferrato i meccanismi alla base di tale processo, potranno cimentarsi anche in un esercizio di prebunking ipotizzando di imbattersi nuovamente nelle stesse informazioni. In questo caso chiedete loro se per il debunking e per il prebunking hanno adottato approcci simili o differenti.



## Valutare la credibilità delle informazioni e imparare a individuare e a utilizzare fonti legittime

In che cosa consiste e perché è importante?

La verifica dei fatti, il debunking e il prebunking si ricollegano alla capacità (degli studenti) di giudicare l'accuratezza delle informazioni, di utilizzare fonti legittime e di riflettere sulle informazioni con spirito critico. Gli studenti sono esposti a milioni di risposte a ogni domanda immaginabile e potrebbe sembrarvi difficile aiutarli a distinguere tra fatti, opinioni e disinformazione (e cattiva informazione). Lavorare con loro sulle modalità di fruizione del mondo digitale è certamente impegnativo, ma offre anche l'opportunità di sottolineare i vantaggi che derivano dalla capacità di reperire online informazioni accurate e pregnanti sul piano educativo. Fornire agli studenti gli strumenti per individuare informazioni credibili significa consegnare loro la chiave di accesso a un mondo di informazioni preziose. Ciò presuppone anche che essi comprendano i meccanismi di base con cui la disinformazione è creata e diffusa.

## Comprendere la disinformazione come fenomeno a più dimensioni

Gli aspetti tecnici della disinformazione

La maggior parte degli studenti sa utilizzare i dispositivi digitali ma non sa usarli in modo responsabile o non sa in che modo la tecnologia moderna facilita la diffusione della disinformazione. Ad esempio l'intelligenza artificiale (IA), pur essendo uno strumento potente per contrastare la disinformazione e la cattiva informazione, può anche essere utilizzata in maniera impropria per creare deepfake. Le reti di bot possono diffondere informazioni imprecise online. Conoscere gli aspetti tecnici della disinformazione consente di capire come funziona davvero la disinformazione.

### Attività 10: esaminare gli aspetti tecnologici della disinformazione

Per iniziare, chiedete semplicemente agli studenti se pensano che la tecnologia associata ai dispositivi digitali possa diffondere efficacemente la disinformazione e se ritengono che di fatto ciò avvenga. Le loro risposte saranno il punto di partenza dell'attività e potranno aiutarvi a sfatare falsi miti e false credenze. Questo tipo di attività può essere svolto sin dalla scuola primaria.



### Suggerimenti operativi

- Chiedete agli studenti se conoscono (dal punto di vista della tecnologia) il funzionamento degli algoritmi, dei clickbait e dei bot.
- Anziché fornire voi la risposta alla suddetta domanda, fate in modo che siano gli studenti a cercarla. Ad esempio chiedete loro di cercare in internet un paio di brevi video esplicativi a tale riguardo. Sceglietene uno o due da mostrare alla classe.
- Date un'occhiata ai sempre più diffusi giochi educativi online, che forniscono indicazioni sui meccanismi della disinformazione.

### Gli aspetti etici della disinformazione

Oltre agli aspetti tecnologici, esaminare con gli studenti gli aspetti etici della disinformazione può offrire un quadro più completo non soltanto dei meccanismi della disinformazione, ma anche della sua potenziale pericolosità, dei tipi di danno che può arrecare alle persone e alla società e delle responsabilità che gli studenti hanno nel mondo digitale, soprattutto la responsabilità di non condividere la disinformazione e di segnalarla agli altri.

### Consiglio 11: Riallacciarsi ai diritti umani

Trattare questioni legate ai diritti umani come la libertà di stampa, la libertà di espressione e la libertà di informazione ed esaminare come e perché le piattaforme dei social media selezionano i contenuti può offrire agli studenti ulteriori elementi sulla disinformazione e sulle sfide associate alla sua diffusione.

Per coinvolgere attivamente gli studenti potete ricorrere a svariate metodologie di discussione, dialogo e riflessione sull'argomento. Ad esempio chiedete loro di esaminare i pro e i contro della scelta di escludere determinate persone dai social media o di bloccare determinati contenuti. Che cosa ne pensano? Quali argomentazioni usano? Potreste anche formulare considerazioni sulla legittimità di determinate misure adottate per bloccare la disinformazione. Ciò comporterà un ripasso della legislazione vigente.





### Suggerimenti operativi

- Esaminate le recenti iniziative politiche dell'UE volte a limitare la diffusione della disinformazione (ad esempio il [codice di buone pratiche sulla disinformazione 2022 dell'UE](#)<sup>7</sup>, la [legge sui servizi digitali](#)<sup>8</sup> e la [legge sui mercati digitali](#)<sup>9</sup>)
- Chiedete agli studenti di esprimere la loro opinione sulla suddetta iniziativa (l'attività è adatta soprattutto agli studenti delle scuole secondarie), lavorando in piccoli gruppi o con l'intera classe.
- Gli studenti dovranno poi analizzare alcuni annunci pubblicitari e descrivere la finalità e le motivazioni degli inserzionisti. Ci sono differenze rispetto alla disinformazione? Quali?
- Chiedete agli studenti di indicare qual è il confine tra disinformazione e libertà di espressione. È giusto che sia sempre consentito esercitare la libertà di parola, anche quando vengono diffuse informazioni che si rivelano false e arrecano un danno?
- Create con gli studenti una campagna per mettere in guardia gli altri membri della comunità scolastica contro le espressioni della disinformazione attualmente più prevalenti.

### Gli aspetti economici della disinformazione

Come indicato all'inizio della sezione, la diffusione della disinformazione può essere fonte di introiti. Per iniziare, chiedete agli studenti quali aziende potrebbero avere interesse a diffondere queste informazioni in maniera mirata tra le persone della loro fascia di età.

### Attività 11: esaminare gli aspetti economici della disinformazione

Potreste iniziare da un esercizio di riflessione chiedendo agli studenti quali sono i loro hobby e interessi e le loro opinioni. Sulla base delle risposte fornite, chiedete loro di indicare chi potrebbe essere interessato a contattarli a fini di marketing. Che cosa si prefiggono queste aziende o organizzazioni? Come agiscono per raggiungere l'obiettivo? In che modo gli algoritmi dei social media le aiutano nel loro intento? Questa attività può essere svolta ad esempio in modalità brainstorming, oppure dapprima in piccoli gruppi.



### Consider.....

- Chiedete agli studenti se usano l'e-commerce. Se sì, hanno mai individuato un tentativo di inganno? Di che tipo? Perché le aziende dovrebbero ricorrere a questo tipo di pratiche ingannevoli?
- Chiedete agli studenti di indicare quali aziende potrebbero avere interesse a indirizzare comunicazioni di marketing alla loro coorte (gruppo di utenti affini). Gli studenti che lo desiderano potranno anche raccontare le proprie esperienze personali.
- Chiedete agli studenti se sanno cos'è il phishing (eventualmente spiegate) e quali danni provoca
- Chiedete agli studenti se sanno in che modo le piattaforme dei social media realizzano guadagni. (eventualmente spiegate). Chiedete loro se sanno che cos'è un algoritmo (eventualmente spiegate). Quali sono le implicazioni che l'uso di algoritmi per personalizzare l'esperienza online (compresa la pubblicità personalizzata) può avere per le persone e per la società? Quali sono le implicazioni per gli studenti e i loro coetanei?



<sup>7</sup> <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/code-practice-disinformation>

<sup>8</sup> <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-services-act-package#:~:text=The%20Digital%20Services%20Act%20and%20level%20playing%20field%20for%20businesses>

<sup>9</sup> [https://competition-policy.ec.europa.eu/sectors/ict/dma\\_en](https://competition-policy.ec.europa.eu/sectors/ict/dma_en)

## Gli aspetti cognitivi ed emotivi della disinformazione

La difficoltà di convincere gli altri a riconoscere che determinate informazioni sono false è legata, in parte, a meccanismi cognitivi ed emotivi molto comuni (e molto umani) che possono renderci restii ad accettare le informazioni correttive. Presentare fatti e verità spesso non riesce a convincere l'altro ad ammettere che le sue convinzioni sono errate. Molti di noi inoltre non credono di essere particolarmente vulnerabili alla disinformazione. Ecco perché è fondamentale che i giovani acquisiscano una mentalità aperta, accettino che la realtà è stratificata e che non esistono risposte semplici a problemi complessi.

### Riquadro 5: Principali meccanismi cognitivi ed emotivi che possono impedire ai giovani (e non solo) di accettare prove contrarie al loro punto di vista

Bisogno di appartenenza e di identità sociale: siamo tutti individui con le proprie convinzioni e i propri valori, ma siamo anche esseri sociali che hanno il forte bisogno di appartenere a gruppi sociali. Ricaviamo molte gratificazioni da questo senso di appartenenza e solitamente siamo disposti a fare sacrifici (ad esempio a ignorare prove che contraddicono il nostro punto di vista) pur di mantenere la nostra identità di gruppo.

Confirmation bias e disconfirmation bias: il confirmation bias (pregiudizio di conferma) si riferisce al desiderio psicologico inconscio, proprio di tutti gli esseri umani di ogni età, di trovare una conferma delle proprie convinzioni anziché cercare informazioni che potrebbero contraddirle o complicarle; il disconfirmation bias è invece la tendenza dell'essere umano a ignorare o rifiutare informazioni e affermazioni che smentiscono le proprie convinzioni, anche quando tali informazioni e affermazioni risultano vere.

Effetto del "falso consenso": giovani e adulti tendono a sovrastimare il numero di coloro che condividono le loro convinzioni (errate).

Effetto carrozzone: tendenza ad accogliere un'idea o una convinzione solo perché apparentemente tutti la condividono.

Realismo ingenuo: per sua natura l'essere umano si crede razionale, obiettivo ed esente da pregiudizi quando interpreta la realtà e tende a pensare che gli altri siano irrazionali, disinformati o prevenuti.



Effetto di influenza continua: fenomeno in base al quale l'informazione (o disinformazione) screditata continua a influenzare i nostri comportamenti e le nostre convinzioni. Le persone continuano a fare affidamento sulle informazioni false quando interpretano informazioni, ragionano ed esprimono giudizi. Questo fenomeno si osserva in particolare nelle discussioni riguardanti le teorie del complotto (cfr. il riquadro relativo alle teorie del complotto).

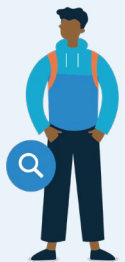
## Attività 12: esaminare le teorie del complotto

Invitate innanzitutto gli studenti a cercare online che cosa sono le teorie del complotto e indirizzatele verso vecchie teorie del complotto che nel mondo odierno non sono più considerate controverse (avrete bisogno di prepararvi in anticipo). Chi ha diffuso queste teorie? Come sono state diffuse? Perché sono state diffuse (a che scopo)? Quali sono state le conseguenze? Che ruolo hanno svolto le voci di corridoio, il gossip e i pregiudizi? Questo processo di scoperta autonoma può portare a una comprensione più profonda.

Chiedete agli studenti di individuare gli elementi comuni a tutte queste teorie del complotto. A quali emozioni hanno fatto appello?

Successivamente chiedete quali sono le differenze tra queste teorie del complotto e la maggior parte degli altri tipi di disinformazione.

Chiedete loro di distinguere tra complotti veri (realmente esistenti) e complotti che non hanno alcun fondamento nella realtà.





### Nota di avvertenza: Esaminare le teorie del complotto

Le teorie del complotto sono una particolare tipologia di disinformazione e possono essere particolarmente refrattarie alle argomentazioni che provano a smontarle sulla base di fatti ed evidenze. Per loro natura sono difficili da smentire. Inoltre si prestano particolarmente all'“effetto di influenza continua”, che abbiamo citato sopra. Pertanto parlare di teorie del complotto con gli studenti richiede spesso particolare cautela.

Aspetti principali delle teorie del complotto:

- tentano di manipolare le opinioni e le convinzioni;
- non sono semplicemente informazioni false frammentarie, ma si ricollegano a una visione sociale più ampia del bene e del male nel mondo;
- identificano le vittime (spesso il proprio gruppo sociale) e i carnefici (gli altri);
- spesso cercano di rafforzare il senso di appartenenza a un gruppo (“noi” contro “loro”) e comportano un invito ad agire;
- attribuiscono la responsabilità di eventi negativi a “realtà” e organizzazioni elusive, occulte e segrete;
- partono dal presupposto che potenti gruppi di persone ci stiano tenendo nascoste alcune informazioni e tentino di farci del male;
- spesso mescolano i fatti con le falsità per essere più efficaci;
- fanno appello alla sfera emotiva e oppongono resistenza a qualsiasi tipo di prova;
- possono procurare un vantaggio economico o politico a coloro che le diffondono.



## 8. Esaminare e valutare l'alfabetizzazione digitale a scuola e in classe: indicazioni concrete per gli insegnanti e gli educatori

La valutazione dei progressi compiuti dagli studenti nel loro percorso educativo è una parte necessaria e fondamentale della realtà scolastica in Europa ed è uno dei compiti importanti di ogni insegnante/educatore. Ciò vale anche per la valutazione del livello di alfabetizzazione digitale degli studenti.

Poiché l'alfabetizzazione digitale è un settore dell'istruzione piuttosto nuovo, questo compito può essere impegnativo. Le competenze associate all'alfabetizzazione digitale riuniscono conoscenze, atteggiamenti e abilità. Pertanto la valutazione globale degli studenti dovrebbe sempre essere multidimensionale e cercare di misurare le tre componenti di cui sopra. La padronanza delle competenze e i progressi nell'alfabetizzazione digitale sono correlati sia al prodotto (finale) sia al processo. Inoltre la modalità di valutazione della padronanza e dei progressi cambierà a seconda che l'alfabetizzazione digitale sia integrata in un percorso di apprendimento multidisciplinare (trasversale) o costituisca una materia di studio a se stante.

### Che cosa possiamo e dovremmo valutare?

Il pensiero critico è un elemento centrale dell'alfabetizzazione digitale, in quanto permette agli studenti di diventare resilienti in un ambiente digitale in cui circolano non solo informazioni attendibili, ma anche notizie false e distorte. Una delle domande fondamentali che ogni insegnante dovrebbe porsi è se gli studenti abbiano le conoscenze, le competenze e gli atteggiamenti necessari per esplorare con efficacia i propri mondi digitali.

Per valutare il livello di alfabetizzazione digitale dei giovani si possono esaminare vari aspetti quali: 1) la capacità di distinguere i fatti dalle opinioni, 2) la capacità di individuare le strategie manipolatorie, 3) la capacità di analizzare le informazioni online verificando i fatti, 4) la capacità di trovare, utilizzare e creare informazioni in maniera critica, costruttiva e creativa e 5) la capacità di utilizzare efficacemente i dispositivi digitali.

### Consiglio 12: Comunicare con i colleghi

Raccogliete informazioni sul modo in cui i vostri colleghi valutano l'alfabetizzazione digitale e sui tipi di strumenti che eventualmente utilizzano. È probabile che alcuni strumenti siano più affidabili e precisi di altri.



### Metodi di valutazione

Nel promuovere l'alfabetizzazione digitale nell'istruzione si possono utilizzare molti metodi di valutazione degli studenti. I metodi più diffusi per valutare la padronanza delle competenze e i progressi compiuti comprendono l'accertamento delle conoscenze e delle competenze, le valutazioni da parte dell'insegnante, l'autovalutazione da parte degli studenti, nonché la riflessione sui risultati delle prove o delle esperienze di apprendimento. Per appurare i reali progressi compiuti dagli studenti è utile utilizzare una combinazione di test e altri tipi di valutazione. Per valutare la competenza digitale dei vostri studenti avete a disposizione un'ampia gamma di risorse e di strumenti affidabili. Alcuni esempi sono illustrati nei riquadri da 6 a 8. Questi strumenti valutano, ad esempio, le conoscenze e le competenze grazie alle quali studenti e adulti analizzano, confrontano e valutano in modo critico la credibilità e l'attendibilità dell'informazione online.

<sup>10</sup> La lettura laterale consiste sostanzialmente nel verificare le informazioni durante la lettura.

<sup>11</sup> Fonte: Wineburg, S., Breakstone, J., McGrew, S., Smith, M. D., & Ortega, T. (2022). Lateral reading on the open Internet: A district-wide field study in high school government classes. *Journal of Educational Psychology*. Prima pubblicazione online. <https://doi.org/10.1037/edu0000740>

### Consiglio 13: Valutare le competenze degli studenti



Nel valutare gli studenti sotto il profilo delle competenze associate all'alfabetizzazione digitale utilizzate una combinazione di domande a risposta chiusa, domande a risposta aperta e brevi elaborati.

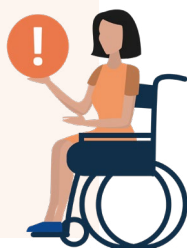
La valutazione delle **conoscenze** degli studenti potrà comprendere una verifica nella quale gli studenti dovranno elencare fonti di informazione credibili online su vari temi, descrivere la differenza tra un fatto assodato e un'opinione, essere in grado di distinguere tra professionisti dei media e giornalismo partecipativo e descrivere in che modo gli algoritmi possono influenzare le ricerche.

Le **competenze** di alfabetizzazione digitale degli studenti possono essere verificate nell'ambito di una prova nella quale sarà chiesto loro di distinguere tra le informazioni diffuse a scopo ingannevole e manipolatorio e le informazioni neutre o equilibrate, oppure di individuare gli elementi di prova su cui si fonda una determinata affermazione o analisi o un determinato giudizio. Nell'ambito della verifica si potrà anche chiedere agli studenti di valutare, assegnando un punteggio, l'attendibilità di vari articoli, titoli o post comparsi sui social media (cfr. l'esempio del  **riquadro 6**), i punteggi assegnati potranno servire a esaminare insieme agli studenti eventuali strategie per rafforzare le loro competenze.

### Riquadro 6: Esempio di verifica da svolgere per accertare la capacità degli studenti di individuare i titoli manipolatori

- Vero o falso? Sottolineate Vero o Falso dopo i seguenti titoli.
  - Il governo sta manipolando la percezione pubblica dell'ingegneria genetica per facilitare l'accettazione di queste tecniche (Vero o Falso)
  - L'atteggiamento nei confronti dell'UE è ampiamente positivo, sia all'interno sia all'esterno dell'Europa (Vero o Falso)
  - Alcuni vaccini sono carichi di tossine e agenti chimici pericolosi (Vero o Falso)
- Motivate le risposte alla domanda 1 – Perché secondo voi il titolo è vero/falso? Come possiamo scoprire se un titolo è corretto o fuorviante?

Nota: i titoli 1a e 1c sono falsi, il titolo 1b è un vero titolo di giornale. I titoli 1a e 1c sono esempi di teorie del complotto. Il titolo 1c è emotivamente manipolatorio. Consultare un esperto o verificare i fatti accedendo ad altre fonti di informazione credibili costituiscono metodi validi per accertare la verità.



Per valutare le **competenze** di verifica dei fatti degli studenti potete coinvolgerli in attività di lateral reading (lettura laterale)<sup>10</sup>, valutando la loro capacità di effettuare ricerche per immagini e ricerche testuali con più motori di ricerca e di smentire la disinformazione (ad esempio il livello di complessità). Per valutare la loro capacità di individuare immagini manipolate e deepfake potete verificare in che misura sono in grado di usare le risorse digitali per smentire le informazioni fuorvianti.

Anche le competenze degli studenti nella risoluzione di problemi possono essere valutate in vari modi. Ad esempio potreste presentare alcuni "scenari di disinformazione" e chiedere agli studenti di trovare soluzioni ed eventualmente di spiegare come eseguirebbero la verifica dei fatti, il prebunking o il debunking. Al termine dell'attività valuterete il lavoro svolto (che potrà essere un elaborato, una strategia o persino un'attività più creativa).

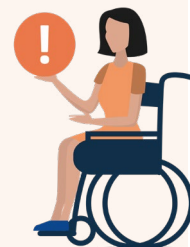
### Riquadro 7: Esempio di verifica da svolgere per accertare le competenze degli studenti nella ricerca di informazioni online mediante il lateral reading<sup>11</sup>

Avete 8 minuti di tempo per completare l'attività.

Mentre cercate informazioni sul riscaldamento globale vi imbattete nel seguente sito web: <https://friendsofscience.org>. Decidete se questo sito è una fonte di informazioni attendibili sul riscaldamento globale. Se può esservi utile, aprite una nuova scheda e svolgete una ricerca in internet.

- Questo sito è una fonte attendibile per imparare qualcosa di più sul riscaldamento globale?
  - Sì
  - No
- Motivate la risposta, citando le prove che avete trovato nelle pagine web visitate. Fornite gli URL delle pagine citate.

[campo di testo libero]



Per valutare le **competenze** di alfabetizzazione digitale degli studenti, potete anche:

- esaminare la loro capacità di distinguere la pubblicità dalle notizie di attualità o di individuare fonti credibili quando effettuano ricerche su una particolare problematica sociale. Gli studenti, pur utilizzando quotidianamente gli strumenti digitali, potrebbero non disporre delle competenze necessarie per verificare i fatti. Pertanto nell'ambito della valutazione potreste verificare la loro capacità di usare gli strumenti digitali ad esempio per trovare punti di vista alternativi, smentire notizie false e cercare informazioni online (cfr. l'esempio del  **riquadro 7**);
- utilizzare i portfolio scolastici. Per verificare quanto gli studenti siano consapevoli della modalità di creazione delle fake news potete chiedere loro di creare un finto tweet o un finto articolo di giornale e successivamente di spiegare in che modo manipolerebbero i lettori (questa attività deve svolgersi necessariamente sotto la guida attenta dell'insegnante per i motivi indicati sopra).

È possibile valutare anche gli **atteggiamenti** degli studenti nei confronti delle informazioni online. Gli studenti non devono essere "ingenui" quando utilizzano questo tipo di informazioni. Molti di noi ritengono di essere "immuni" alla disinformazione e si fidano delle fonti con cui hanno familiarità. È dunque importante valutare in che misura gli studenti ritengono credibili le informazioni online. Essi devono inoltre riconoscere l'importanza di poter accedere a informazioni attendibili. Per valutare tali aspetti potreste ad esempio chiedere loro di esprimere un giudizio sull'attendibilità delle informazioni online (indicando, su una scala da "Nessuna" a "Tutte", quante sono le informazioni online che ritengono attendibili) e di "quantificare" l'importanza che attribuiscono alla possibilità di accedere a notizie attendibili (cfr. il  **riquadro 8**). Nell'ambito dell'alfabetizzazione digitale lo studente dimostra un **atteggiamento** costruttivo se si interroga sulla veridicità delle informazioni online e se accoglie positivamente la possibilità di accedere a notizie attendibili.

#### Riquadro 8: Esempi di domande da porre per valutare gli atteggiamenti degli studenti nei confronti dell'informazione.<sup>12</sup>

1. Quante informazioni in internet ritenete attendibili?  
Tutte ----- Nessuna
2. Quanto è importante per voi poter accedere a notizie attendibili?  
Per niente importante----- Molto importante
3. Penso che in ogni circostanza la strada giusta sia quasi sempre una sola.  
Pienamente d'accordo ----- Totalmente in disaccordo
4. Dovremmo ignorare i dati di fatto che contrastano con le nostre convinzioni più profonde.  
Pienamente d'accordo ----- Totalmente in disaccordo
5. Penso che i diversi concetti di "giusto" e "sbagliato" presenti in altre società possano essere validi per le persone che vivono in quelle società.  
Pienamente d'accordo ----- Totalmente in disaccordo
6. Dovremmo sempre prendere in considerazione i dati di fatto in contrasto con le nostre convinzioni.  
Pienamente d'accordo ----- Totalmente in disaccordo

Nota: le domande da 1 a 6 misurano rispettivamente: il grado di ingenuità o scetticismo degli studenti nei confronti dell'informazione online, i loro atteggiamenti nei confronti delle notizie attendibili, il dogmatismo, la resistenza ai dati di fatto, il pensiero flessibile e l'apertura mentale.



<sup>12</sup> Esempi tratti da Nygren, T., & Guath, M. (2022). Students Evaluating and Corroborating Digital News. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 66(4), 549-565. doi:10.1080/00313831.2021.1897876; Roozenbeek, J., Maertens, R., Herzog, S. M., Geers, M., Kurvers, R. H., Sultan, M., & van der Linden, S. (2021). Susceptibility to misinformation is consistent across question framings and response modes and better explained by open-mindedness and partisanship than analytical thinking. *Judgment and Decision Making*. In corso di stampa.

<sup>13</sup> DigCompSAT <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC123226>

Un **atteggiamento** altrettanto importante da valutare è l'apertura mentale attiva degli studenti, in quanto un atteggiamento di accettazione positiva di nuove evidenze e prospettive multiple va di pari passo con la capacità di orientarsi nel mare della disinformazione. Per valutare questo aspetto potrete osservare, attraverso varie attività, in che misura gli studenti sono disposti a cambiare la propria posizione su una data questione allorché scoprono che il proprio punto di vista è smentito da solidi dati di fatto. Gli **atteggiamenti** online degli studenti e il loro comportamento sui social media sono aspetti ugualmente importanti da valutare. Ciò significa osservare gli stili comunicativi degli studenti quando, ad esempio, collaborano o discutono con gli altri online. Nell'ambito di questa valutazione potrete anche osservare se gli studenti sferrano attacchi personali, rivolgono insulti, sono irrispettosi e/o mostrano insensibilità nei confronti delle sventure altrui.

#### Consiglio 14: Riflettere sulla natura della valutazione



La valutazione non deve limitarsi a stabilire se gli studenti conoscono i fatti o sanno distinguere il vero dal falso o un'informazione non oggettiva da una neutra. Il suo scopo infatti è anche appurare in che misura gli studenti dimostrano spirito critico e apertura mentale, disponibilità ad accogliere eventuali prove contrarie e capacità di ascolto attivo. Questi atteggiamenti sono fondamentali per diventare cittadini attivi e responsabili.

#### Suggerimenti operativi

- Valutate le conoscenze, gli atteggiamenti e le competenze degli studenti prima e dopo l'attività didattica.
- Combinare più strumenti di valutazione, prediligendo quelli che si sono dimostrati affidabili.
- Utilizzate strumenti di valutazione che misurino conoscenze, atteggiamenti e competenze.
- Restate aggiornati per scoprire nuovi strumenti di valutazione più efficaci che possano fornire un quadro più completo del livello di padronanza delle competenze e dei progressi compiuti dagli studenti, soprattutto tenendo presente che l'alfabetizzazione digitale è un settore in rapida evoluzione.
- Indicate agli studenti gli ambiti su cui devono lavorare, sulla base della valutazione delle loro competenze
- Fate maggiormente ricorso alle domande aperte e all'assegnazione di consegne, esortando gli studenti a effettuare ricerche online, prima e dopo la lezione.
- Cercate di valutare in che misura gli studenti esprimono un giudizio critico sulle informazioni di carattere dogmatico e sono restii ad accettare prove contrarie (atteggiamento diametralmente opposto all'apertura mentale)
- Chiedete ai vostri colleghi in che modo valutano atteggiamenti quali l'apertura mentale e il pensiero flessibile. Se non effettuano ancora questo tipo di valutazione, esaminate con loro in che modo potrebbe essere introdotta.

#### Nota di avvertenza

Quando, durante la valutazione, utilizzate esempi di disinformazione assicuratevi che gli studenti capiscano quali informazioni sono esatte e quali non lo sono, onde evitare che alcuni di loro possano sviluppare convinzioni errate. Questo aspetto è particolarmente importante per via dell'"effetto di influenza continua" che è stato esposto nel riquadro 5.



Anche l'autoverifica delle competenze digitali può essere utilizzata ai fini della discussione, della riflessione e dello scambio di osservazioni. Pur tenendo presente che gli studenti potrebbero essere eccessivamente ottimisti e non riuscire a valutare correttamente le proprie conoscenze e competenze e i propri atteggiamenti, considerate che l'autoriflessione può comunque fornire indicazioni importanti sull'opinione che gli studenti hanno di sé e sui loro margini di miglioramento. Nel **riquadro 9** è fornito un esempio di autovalutazione. Le considerazioni che seguono sono tratte da DigCompSAT, uno strumento internazionale di autoriflessione reso disponibile dalla Commissione europea, e citato nella versione aggiornata del quadro europeo delle competenze digitali per i cittadini [DigComp 2.2](#)).<sup>13</sup>, che potrà esservi di ausilio nel vostro lavoro.

#### Riquadro 9: Esempi di autoriflessione sull'alfabetizzazione digitale (DigComp 2.1; DigCompSAT).

- So che motori di ricerca diversi potrebbero mostrare risultati diversi perché sono influenzati da fattori commerciali (conoscenze/livello intermedio)
- Quando uso un motore di ricerca so sfruttarne le caratteristiche avanzate (competenza, livello intermedio)
- So come trovare un sito web che ho già visitato (competenza, livello base)
- So individuare i contenuti promossi e distinguerli da altri tipi di contenuti che trovo o ricevo online (ad esempio riconoscere una pubblicità sui social media o sui motori di ricerca) (competenza, livello intermedio)
- So come individuare la finalità di una fonte di informazione online (ad esempio informare, influenzare, intrattenere o vendere) (competenza, livello intermedio)
- Verifico in maniera critica se le informazioni trovate online sono attendibili (atteggiamento, livello intermedio)
- So che alcune informazioni in internet sono false (ad es. fake news) (conoscenze, livello base)



Il [Digcomp 2.2<sup>14</sup>](#) offre anche metodi per valutare la competenza degli studenti osservando e guidando i loro processi di apprendimento attraverso specifici compiti legati all'alfabetizzazione digitale. Per valutare l'apprendimento degli studenti potete osservare la loro capacità di svolgere compiti (complessi), il loro livello di autonomia e il loro livello cognitivo.

L'osservazione delle competenze richiede l'elaborazione di rubriche. Ai fini della valutazione potete prendere in considerazione la complessità del compito, il livello di autonomia, l'ambito cognitivo (cfr. la figura 1) oppure definire rubriche dettagliate in funzione dell'attività proposta e delle specifiche consegne impartite.

Livello	Complessità dei compiti	Autonomia	Ambito cognitivo
Base	Compiti semplici	Svolge il compito sotto la guida dell'insegnante/in autonomia e all'occorrenza sotto la guida dell'insegnante	Ricordare
Intermedio	Compiti di routine ben definiti, problemi/compiti non complessi, problemi ben definiti e non ricorrenti	Assolve il compito da solo/in autonomia e in base alle proprie esigenze.	Comprendere
Avanzato	Compiti e problemi di vario tipo/compiti specifici	Guida gli altri/è in grado di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Applicare/valutare/creare

Per riuscire a individuare le competenze che gli studenti devono rafforzare e per sostenere il loro processo di apprendimento osservate, ad esempio, se gli studenti hanno sviluppato metodi di ricerca efficaci per scopi personali (ad esempio scorrere l'elenco dei film di maggior successo), per finalità educative (ad esempio cercare varie interpretazioni di eventi storici) e per finalità professionali (ad esempio trovare annunci di lavoro adeguati). Potete anche verificare se sanno gestire il sovraccarico di informazioni (ad esempio il maggior numero di informazioni false o fuorvianti che circolano durante un'epidemia) adattando i propri metodi e le proprie strategie di ricerca personali.

### Consiglio 15: Valutare le competenze di ricerca



Valutate la capacità degli studenti di effettuare ricerche per reperire informazioni su questioni importanti inerenti al mondo digitale. Ad esempio incaricateli di ricercare online informazioni sulle tecnologie utilizzate per creare cheapfake e deepfake. Queste competenze di ricerca saranno utili agli studenti in tutte le aree disciplinari.

### Suggerimenti operativi

- Invitate gli studenti a valutare il proprio livello di padronanza delle competenze e i progressi compiuti. Incoraggiateli anche a definire i propri obiettivi di competenza digitale.
- Utilizzate quadri definiti a livello internazionale come ad esempio il [DigComp 2.2<sup>15</sup>](#), che sarà reso disponibile in tutte le lingue dell'UE.
- Utilizzate i portfolio scolastici e le valutazioni tra pari.
- Tenete presente che la valutazione del lavoro svolto in piccoli gruppi solitamente comporta una valutazione sia a livello di gruppo sia a livello di singolo componente.
- Invitate gli studenti a elaborare contronarrazioni per contrastare le campagne di disinformazione focalizzate su determinate comunità vulnerabili. Valutate, insieme agli altri studenti, la "forza" delle contronarrazioni (quanto sono convincenti e perché).

<sup>14</sup> Ibidem

<sup>15</sup> <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

<sup>16</sup> <https://education.ec.europa.eu/selfie>



## Valutazione degli approcci educativi efficaci per l'alfabetizzazione digitale

Oltre a valutare le competenze degli studenti è sempre auspicabile capire se i metodi didattici utilizzati stanno producendo i risultati auspicati. Sostanzialmente vi sono sempre margini di miglioramento. Se la lezione, l'unità o il programma sono stati almeno in parte efficaci, gli studenti dovrebbero avere rafforzato alcune delle loro competenze: ad esempio a conclusione delle attività dovrebbero essere in grado di individuare i titoli fuorvianti o di verificare i fatti online. Misurare il loro livello di competenza prima e dopo le attività vi permetterà di trarre indicazioni preziose in questo senso. Utilizzando le domande proposte nei riquadri 6 e 7 per l'accertamento delle conoscenze, delle competenze e degli atteggiamenti, potrete verificare che cosa gli studenti hanno imparato e quali difficoltà devono ancora superare.

Sorge a questo punto una domanda: come possiamo valutare nel modo migliore il nostro programma di alfabetizzazione digitale e/o quello della nostra scuola (ad esempio quali strumenti utilizzare per quale finalità? Quali aspetti possono e dovrebbero essere valutati? Come accedere a strumenti utili e affidabili già esistenti? Chi coinvolgere nella valutazione?)? Esistono molti modi per verificare l'impatto dell'attività didattica, ma probabilmente il metodo più efficace è utilizzare parametri validi e affidabili per misurare il grado di apprendimento degli studenti. Chiedere agli studenti di valutare come si è svolta la didattica e che cosa hanno imparato può fornire informazioni utili ma spesso questo metodo risulta impreciso, soprattutto se le risposte non sono fornite in forma anonima. Gli studenti potrebbero anche essere influenzati nelle loro risposte dalla pressione normativa (desiderabilità sociale). Per questi motivi valutare l'impatto della didattica a sostegno dell'alfabetizzazione digitale è un compito molto importante, ma anche complesso.

Se ne avete la possibilità, voi e i vostri colleghi potrete trarre beneficio da una valutazione più dettagliata svolta in collaborazione con ricercatori interessati a capire meglio come funziona l'alfabetizzazione digitale nella pratica.

### Consiglio 16: Mettersi in contatto con le università

Spesso le università sono interessate a sottoporre i programmi (di alfabetizzazione digitale) alla valutazione dei loro dipartimenti o degli studenti laureati. Sebbene tali iniziative possano essere dispendiose in termini di tempo per gli insegnanti o gli educatori, tenete presente che contattare un'università locale (ad esempio Dipartimento di Comunicazione) e proporre una collaborazione può essere vantaggioso per voi e per la vostra scuola. L'obiettivo ultimo è migliorare la didattica dell'alfabetizzazione digitale nelle scuole nonché le modalità di valutazione delle competenze digitali. Anche alcune ONG hanno competenze in materia.



### Suggerimenti operativi

- Proponete al dirigente scolastico una collaborazione con un ateneo locale o con una ONG allo scopo di valutare come le competenze di alfabetizzazione digitale sono insegnate a scuola.
- Cercate online informazioni sugli strumenti di valutazione che potrebbero essere disponibili gratuitamente o a un costo contenuto.
- Consultate lo [strumento SELFIE<sup>16</sup>](#) dell'UE per aiutare la vostra scuola a migliorare l'utilizzo della tecnologia a fini didattici e di apprendimento.

In sintesi esistono molti modi per valutare l'alfabetizzazione digitale degli studenti e la qualità dei programmi e degli approcci utilizzati da voi e dai vostri colleghi. Sono già disponibili numerosi strumenti affidabili (e in gran parte gratuiti).

### Nota sulle risorse

Se volete scoprire altre risorse per la didattica, troverete un ampio elenco di risorse nella [relazione finale](#) che accompagna i presenti orientamenti.



■ Ufficio delle pubblicazioni  
dell'Unione europea